2'95 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



¡¡Gratis!!
2 SUPER PÓSTERS
SILENT HILL 3
ENTER THE MATRIX

¡ESPECIAL E3!

20 páginas con todos los juegazos de la feria:

METAL GEAR 3
FIFA 2004
RESIDENT EVIL OB.
SPIDER-MAN 2...

¡SALVAJE!

THE HULK

Así será el juego basado en la película

GRAN TURISMO 4

¡¡Sé el primero en alucinar con ellos!!

GUÍA COMPLETA SILENT HILL 3

ADEMÁS...

- Desde Japón, ONIMUSHA BLADE WARRIORS
- Puntuamos ENTER THE MATRIX
- ¡¡SONY lanzará una consola portátil!!





Nº 141

Portugal 2,95 €

70 JUEGOS NUEVOS

PS2
Dark Chronicle
Resident Evil DA
Shinobi
Clock Tower 3
Colin Mcrae 4
Jak II: Renegade

GAMECUBE
Splinter Cell
Mario Kart
Metal Gear TS

XBOX
Doom III
Halo 2
Brute Force
Dino Crisis 3
Medal of Honor RS
Burnout 2

GB ADVANCE
Splinter Cell
Wario Ware
¡...y muchos más!



CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea tu propia identidad y hazte famoso en cualquier juego al que juegues, estés donde estés.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA.

Con el 'OPTIMATCH™' encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

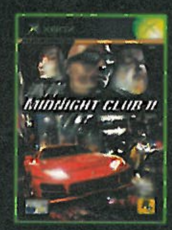
HABLA MIENTRAS JUEGAS.

Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE





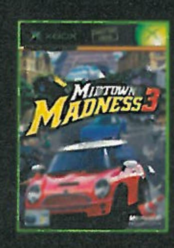





UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.








Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*) y una conexión de banda ancha compatible.



Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, compruebe si en la caja aparece el logo.



En directo desde Los Angeles

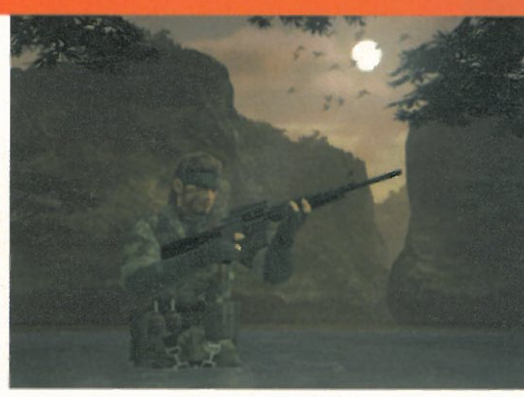


MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Bueno, como dicen los que entienden de esto, en semi-directo. Vais a tener el honor de ser los primeros en alucinar con los juegos que se han presentado en la feria más importante dedicada al entretenimiento electrónico: el E3. Y es que en Hobby Consolas hemos hecho un esfuerzo titánico para ir a Los Angeles, ver, jugar y escudriñar hasta el último de los títulos que allí se presentaron, y volver a toda prisa (no veáis la "plasta" que le dimos al piloto en el avión de vuelta) para realizar un completísimo reportaje y ser la primera revista en nuestro país en ofreceros la información de tan importante evento. Vamos, que las imágenes que vais a disfrutar en las 20 páginas que hemos reservado en el interior está calentita y aún huele a luces de neón, visitantes entusiasmados, azafatas despampanantes y, por supuesto, a la emoción que todavía tenemos en el cuerpo ante lo que nuestros ojos han tenido el privilegio de contemplar.

El cóctel que os hemos preparado en nuestro superreportaje tiene de todo: el apabullante regreso del mejor juego de coches de todos los tiempos, «*Gran Turismo 4*», con un prometedor modo online y un aspecto que tira para atrás; la espectacular presentación de un nuevo capítulo de «*Metal Gear*» en PS2, y su esperado estreno en GameCube; las sorprendentes prestaciones de Xbox Live! en la consola de Microsoft, con un puñado de títulos que empiezan a sacar todo el partido de su poderoso hardware; la próxima invasión de los zombies de Capcom en las nuevas entregas «*Resident Evil Outbreak*» para PS2 y «*Resident Evil 4*» para GameCube; las inevitables secuelas de los grandes superventas: «*FIFA 2004*», «*El Señor de los Anillos: EL Retorno del Rey*», «*Colin McRae 4*», «*Spiderman 2*», «*Medal of Honor*», «*Rogue Squadron*»... ¿Hay alguien capaz de resistirse a todo esto? Seguro que no, así que abrid bien vuestros ojos y preparaos para alucinar con este espectacular número que tenéis en vuestras manos y disfrutar de la feria del E3 de Los Angeles como si hubierais estado allí.


METAL GEAR SOLID 3 - PS2


EL RETORNO DEL REY - PS2, GC Y XBOX



GRAN TURISMO 4 - PS2

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

El filón del cómic. Cuando yo era pequeño, los cómics de superhéroes eran cosa de... eso, de chavales. Ahora, sin embargo, triunfan en el cine y también en los videojuegos. Aprovechan sus superpoderes para ganar dinero a espuertas, así que a nosotros nos toca estar "al loro" para que no se limiten a vivir del cuento (o del cómic, mejor dicho) y nos den juegos a la altura de su fama.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

Lo que le faltaba. Todavía me acuerdo de cuando Sony sacó la primera PlayStation y la gente estaba "mosqueada" por su falta de experiencia en el mundillo. Pues bien, casi ocho años después nadie duda de que se han convertido en los reyes de las consolas (al menos en ventas). Y ahora que acaban de aunciar su primera portátil, PSP, ¿hay alguien que se atreva a levantar la voz?



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

¿Por qué les toca esperar siempre? No es que quiera venir yo ahora a "tocarle las narices" a nadie, pero en los últimos meses me estoy haciendo una pregunta: ¿por qué se están acostumbrando las compañías a que, cuando crean un juego para todas las consolas, sacan siempre la versión de GameCube unos meses más tarde? Si al menos llegara con algunas mejoras...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

REPORTAJE

Descubre todos los juegazos que se vieron en el E3

Hemos estado en el E3 de Los Angeles, la feria donde se presentaron los juegos más potentes del año: Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3, Halo 2, Resident Evil Outbreak... ¡Los tenemos todos!

PÁGINA 34

PÁGINA 94

NOVEDAD

Alucina con Enter the Matrix

Seguro que ya habéis ido a ver "Matrix Reloaded" en el cine. Ahora es el turno de conocer esta gran aventura para PS2, Xbox y GC.

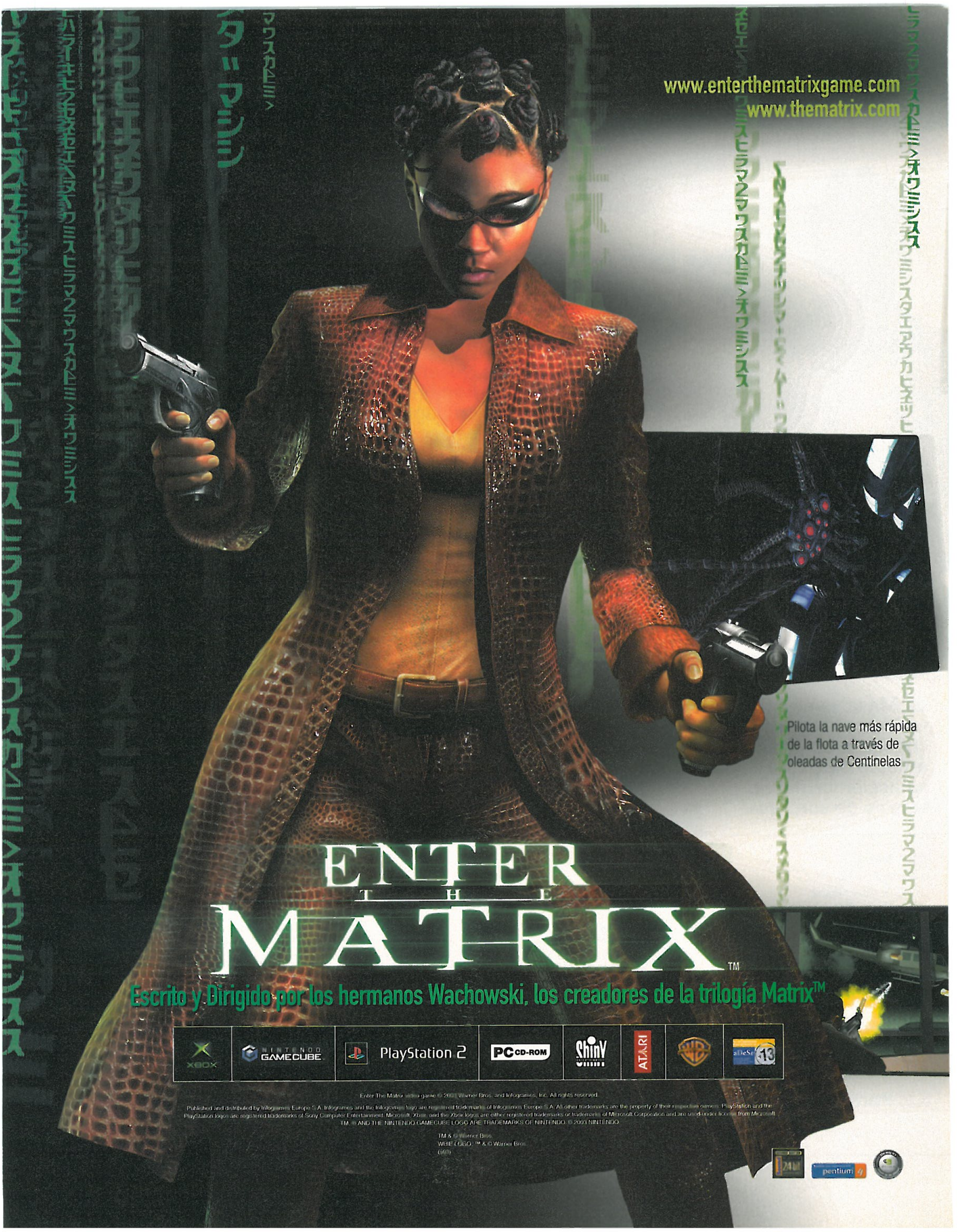
Guía Silent Hill 3



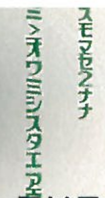
¡Os damos todos los secretos de este juego de terror!

PAGINA 142

SUMARIO



www.enterthematrixgame.com
www.thematrix.com
Pilota la nave más rápida de la flota a través de oleadas de Centinelas
ENTER THE MATRIX™
Escrito y Dirigido por los hermanos Wachowski, los creadores de la trilogía Matrix™
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
Shiny
ATARI
aDeSe 13
Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.
Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft.
TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.
TM & © Warner Bros.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
pentium 4



SÓLO EXISTE UNA FORMA DE...





ENTRAR EN MATRIX™



Conoce al reparto de la película Matrix Reloaded™







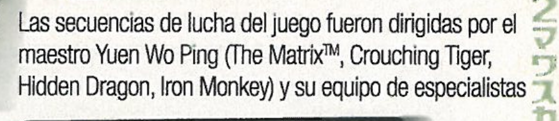
Lucha junto al reparto original de la película



Los hermanos Wachowski escribieron el guión del juego y dirigieron una hora inédita de la película en exclusiva para el juego



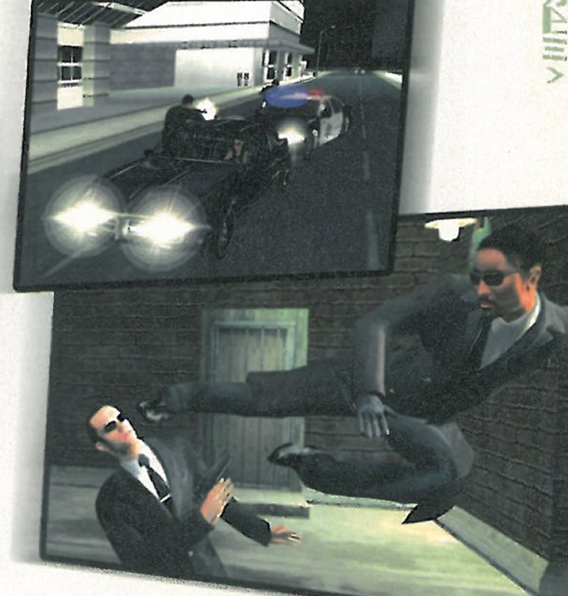




Las secuencias de lucha del juego fueron dirigidas por el maestro Yuen Wo Ping (The Matrix™, Crouching Tiger, Hidden Dragon, Iron Monkey) y su equipo de especialistas

Colaboración sin precedentes con el equipo de Matrix Reloaded™, dando como resultado una perfecta ambientación "Matrix™"

Hay una escapatoria cruzando la ciudad. Llega a ella como puedas



Conoce a Chispas, tu palabra es su clave para ejecutar el comando



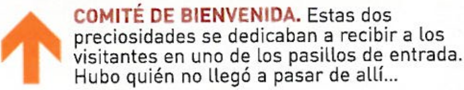
YA A LA VENTA

NO TODO SON JUEGOS EN EL E3 DE LOS ANGELES

Las chicas del E3

Después de tantos años, ya son como de la familia. Aquí las tenéis de nuevo: son guapas, simpáticas y ayudan con su presencia a dar color -y calor- a la gran feria de los videojuegos. Estas que veis aquí son las más llamativas de este año. Y que no se enfade ninguna lectora: también estuvimos buscando a algún chico... ¡pero no vimos ninguno!





COMITÉ DE BIENVENIDA. Estas dos preciosidades se dedicaban a recibir a los visitantes en uno de los pasillos de entrada. Hubo quién no llegó a pasar de allí...



¿A QUE JUEGO REPRESENTAN? No hay que ser un lince para adivinar que son las bellezas de «Dead or Alive X» en carne y hueso. ¿A que molan más que los polígonos?



DE MIEDO. Estas vampiresas dieron la nota "gótica" a la feria. Se ofrecían para dar un "mordisquito", y si el periodista se dejaba, le ponían un sangriento tatuaje en el cuello.



LISTA PARA LUCHAR. No fue fácil hacerle una foto a esta moza. Con eso de que estaba en el stand de Midway, se le pegó la mala leche de las luchadoras de «Mortal Kombat»



BUSCANDO JUEGO. Ahí las tenéis. Nadie sabía a qué juego estaban representando, pero fueron las más fotografiadas de la feria. ¿Alguien nos puede decir por qué?



ACTRIZ Y CANTANTE. Jennifer Love Hewitt, la protagonista de "Sé lo que hicisteis el último verano", se marcó un karaoke con el último juego de Konami. ¡Y lo bordó!



LAS MÁS EXPLOSIVAS

DOS EXPERTAS EN COCHES. Nos referimos a esta chica y a su amiga, claro, que no salió en la foto. Ellas decían que todo juego de velocidad requiere unas grandes... dotes al volante, y un buen par de... ¡airbags!



LA MÁS PROFESIONAL

VELANDO ARMAS. Esta chica se pasó toda la feria luciendo su traje de vikinga y portando la lanza y el escudo sin inmutarse. Toda una lección de profesionalidad. Vamos, que si no vende el juego...



LA MÁS DECIDIDA

LOCA POR DAVID. Anna Nicole Smith, famosa chica Playboy, estuvo toda la feria intentando hacerse una foto con nuestro redactor. Al fin lo consiguió, y David no pudo ocultar su... ¿emoción?

SUBEN

▲ **LA FERIA E3,** que nos ha dejado ver el gran futuro que le espera al mundo de las consolas.

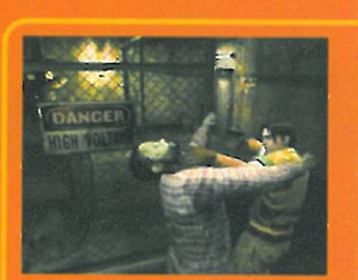
▲ **PLAYSTATION 2,** que con su nuevo precio (199 euros) se pone a la altura de sus rivales, GC y Xbox.



▲ **SILENT HILL 3,** que después de una segunda parte sólo notable ha vuelto a la cima del éxito con un juego, ¡de miedo!

▲ **THE MATRIX,** el gran universo creado por los Wachowski, que está más de moda que nunca con el estreno de la película y el corto de animación, y el lanzamiento del juego.

▼ **V-RALLY 3,** que este mes llega a GameCube con más de un año de retraso con respecto a las otras versiones... y no incluye ninguna novedad.



▼ **EL JUEGO ONLINE EN EUROPA,** sobre todo después de ver en el E3 que muchas compañías se están volcando, y aún no tenemos tecnología...

▼ **EA SPORTS,** que al no sacar ningún juego de F1 con la licencia de este año, nos dejará sin jugar con Fernando Alonso...

▼ **INDIANA JONES,** que no llegará a PS2 hasta dentro de unos meses. Será que su gran aventura en Xbox le ha dejado para el arrastre.



VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO



TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA



Que he encontrado otro doble consolero: el actor que hace de Lobezno con el moreno de Cruz y Raya.

¡Qué caña! Lo que no sé es si tendrá el mismo problema para cortarse las uñas...

Que gracias al concurso de «XIII» podamos poner nuestra cara en un videojuego.

Lo malo es que si te la colocan en el cuerpo de un enemigo, vas a poner la cara... para que te la partan.

Que Sam Fisher sea igualito a Miguel Bosé, de verdad que es calcadito.

De eso nada, porque los hemos comparado varias ocasiones y no se parecen... ¡Sam canta muchísimo mejor!

Que las orejas de Jak tengan más "cobertura" que un satélite de la NASA.

Sí, es que estos principiantes americanos no entienden nada de la verdadera tecnología.

Que «Final Fantasy X-2» nos llegue en invierno.

No te preocupes, que las tres protagonistas no van a ir más abrigadas porque haga frío...

El próximo E3, porque dicen que será el mejor que se haya hecho nunca.

Pásate por nuestro reportaje y verás cómo esos aprendices de Aramís Fuster tenían razón.

Que PlayStation 2 sea una de las mejores consolas.

Claro, una de las... tres mejores consolas, ¿verdad?



Que mi profesora se parece a Lara Croft, pero mata aburriéndonos en vez de disparándonos...

¡Pues yo me dejaría matar por una profesora que se pareciera a la gran Lara!

Estar jugando a «Zelda» de GC y que mi madre me diga que ya soy mayor para ver pelis de dibujos animados.

Y cuando te vea jugando con «Resident Evil Zero», te dirá que eres demasiado pequeño para ver pelis de miedo. ¡Ja!

NO MOLA



Que ni Snake, ni Fisher ni Lara Croft hayan hecho nada por evitar la guerra. ¿No iban a salvar ellos al mundo? Sólo se preocupan de la fama...

No te creas, ya sabes que ellos siempre actúan muy en secreto, y no sabemos qué participación habrán tenido.

Que casi todos los juegos para consola estén en inglés con subtítulos en español.

No seas injusto, que también nos llegan algunos en japonés con subtítulos en inglés.

Que tengo tantos juegos que mis amigos me los quitan en casa y yo ni me entero.

Seguro que los 7 mandos que tienes y más de uno de tus juegos los "birlaste" tú antes.

Que comentarais la versión japonesa de «Zelda The Wind Waker». ¿Es que creíais que no nos íbamos a dar cuenta?

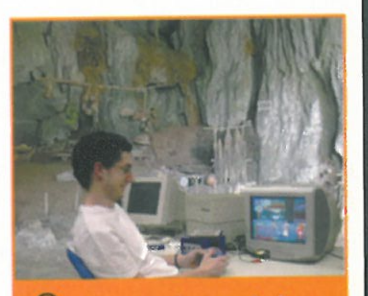
Todo lo contrario. ¡Queríamos dejar bien clarito que fuimos los primeros en comentarlo!

Que tuve que devolver el juego de «Los Sims» para GameCube porque me ocupaba toda la memoria.

O sea, que no te acordabas ni de tu familia, ni de quién eras, ni de lo que estudiaste la semana pasada...

Que no supisteis puntuar el sonido de «Zelda» de GC.

Claro que supimos, lo que pasa es que tú no has sabido apreciar nuestro criterio.



No ser redactor de la revista, con la vida tan opípara que debéis llevar.

Oye, cualquier día te vienes a nuestra cueva y ves los "lujazos" que nos damos...

El tener una PS2 suicida: ¡ya se me ha caído tres veces!

A ver si en vez de suicida padece de vértigo, oye.

Que no haya en el mundo otros 654.654 Miyamotos.

¿Y que harías jugando a 600 mil juegos de Mario iguales?

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Os gustan los gráficos en "cel-shading"?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

- Están bien si hubiéramos estado en los 90, pero estamos en el 2003, y los gráficos deberían ser lo más reales posible para meternos de lleno en el juego. Son bonitos, pero no pegan en nuestros tiempos.
Juan José Torres.

- Aunque mucha gente piense que son infantiles, creo que van a ser lo mejor en el futuro cercano, ya que dan una estética genial a los juegos, además de que dentro de poco habrá juegos como «XIII», que no serán nada infantiles.
Miguel Lallena Arquillo

- Por supuesto que sí, es cierto que los gráficos realistas están bien, pero es que siempre

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »


Frankie
MUNIZ
Hilary
DUFF
SUPERAGENTE
CODY BANKS
Licencia Para Ligar
METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE SPLENDID PICTURES MAVERICK FILMS DYLAN SELLERS FRANKIE MUNIZ HILARY DUFF "AGENT CODY BANKS" ANGIE HARMON
KEITH DAVID CYNTHIA STEVENSON ARNOLD VOSLOO IAN McSHANE MADONNA JASON ALEXANDER JENNIFER BIRCHFIELD-EICK KERRY DAVID DANNY GOLD
MICHAEL JACKMAN MARK MORGAN BOB YARI JOHN POWELL JULIANNE JORDAN SUZANNE McCABE JIM MILLER RUSTY SMITH
DENIS CROSSAN, BSC DAVID C. GLASSER ANDREAS KLEIN GUY OSEARY Y DAVID NICKSAY DYLAN SELLERS
JEFFREY JURGENSEN ASHLEY EDWARD MILLER & ZACK STENTZ Y SCOTT ALEXANDER
& LARRY KARASZEWSKI HARALD ZWART
WWW.FOX.ES
ESTRENO 20 DE JUNIO



La imagen del mes



¡LA MAYOR REUNIÓN DE TALENTO POR METRO CUADRADO DEL MUNDO!

Pues sí, porque si la presencia de Shigeru Miyamoto (el creador de Mario) o Hideo Kojima (el "padre" de «Metal Gear») en algún evento ya es un lujo, tenerlos a los dos juntos se sale. Estuvieron en la conferencia de prensa de Nintendo en el E3, presentando «Metal Gear Solid Twin Snakes» (GC). ¡Vaya pareja de genios!

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Ariadn@, 4 de mayo de 2003

"«Zelda» de GC está ganando la medalla de mejor juego de la saga, aunque quizá sea exagerado, porque a «Ocarina» le queda cuerda para rato."

HC: Entre aquellos que aceptan sin reservas el nuevo aspecto gráfico no hay duda. Entre el resto...

ABC, Suplemento Teknológica, 5 de mayo de 2003

"«Steel Battalion» es el juego más caro del mundo, pero es que incluye un mando de control especial con 40 botones, dos «joysticks», una palanca de cambio y tres pedales, todos ellos imprescindibles."

HC: Vamos, que si llega a incluir una piruleta de regalo, aceptaríamos que costara 100.000 euros...

LA POLÉMICA DEL MES

¿El futuro está en los clásicos, o en las ideas nuevas?

En el último E3 de Los Ángeles han abundado dos grupos de juegos: los títulos originales y las secuelas de clásicos. ¿Dónde estará el futuro?

clásicos



Miguel Ángel Sánchez
Colaborador de Hobby Consolas

Los "grandes" nunca mueren

Nueva feria, nuevos juegos... y las mismas secuelas. Para bien o para mal, los productos arriesgados no siempre son bien recibidos. En cambio, juegos ya clásicos como «Metal Gear», «Resident Evil» o «Gran Turismo» siempre causan expectación. "¿Por qué?", te preguntarás, amigo Pichot. Pues muy sencillo: esos nombres son sinónimo de calidad, y cuentan con personajes o elementos muy seguidos por el público en general, casi idolatrados. Por eso, yo prefiero vivir nuevas aventuras de Snake, o descubrir la verdad sobre Raccoon City, antes que probar un "shooter online en cel-shading que se juega con los dedos de los pies", muy innovador y demás zarandajas, pero sin carisma alguno.

Inventar por inventar no conduce a nada. Mejor tomar esos elementos novedosos y conjugarlos con las nuevas entregas de los clásicos, esos juegos que todos deseamos.

nuevos



Gabriel Pichot
Colaborador de Hobby Consolas

Ya se sabe: lo bueno, si nuevo...

Ya va siendo hora de dejar paso a las nuevas ideas. No es que las grandes sagas no tengan su encanto, pero hay que saber cuándo retirarse a un lado (y si no, mirad a Camilo Sesto) y dejar paso a los nuevos juegos online y demás innovaciones. Y es que lo de alargar indefinidamente una historia nos llevaría a aburrirnos de los mismos personajes. Lo ideal es que los programadores no piensen sólo en su bolsillo cuando diseñen un juego, sino en cambiar y evolucionar aportando cosas, como han hecho con «GT4» y otros juegos visto en el E3. Innovar es un riesgo, pero hay que correrlo, porque es la única forma de evitar que las sagas se acomoden, algo que no nos convendría nada a los consoleros.

Para avanzar, hay que innovar. De otro modo, sólo conseguiremos que los videojuegos se estanquen. Y si no, ¿por qué tantos jugones prefieren «FFVII» a los posteriores?

Y tú ¿qué opinas?

...son lo mismo... Con estos gráficos se les da un toque especial a los juegos que otros no alcanzan, y hacen que el protagonista y tú seáis uno, y que te encariñes con él.
David Guede

■ Sí, porque con los gráficos cel-shading los personajes y el entorno parecen sacados de algún cómic o una serie de animación. Lo que ocurre con la gente que no les gustan es que lo asocian con juegos para niños, como ocurre con «Zelda The Wind Waker». Pues ellos se lo pierden, espero que con «XIII» cambien las opiniones de la gente.
Daniel Soria

■ Es una técnica muy interesante e innovadora, ideal para juegos como «Mario», «Pokémon», «Pikmin»... Pero si veo un «MGS», «Final Fantasy», «Resident Evil», etc., me decepcionaría. Respecto a «Zelda The Wind Waker», no lo veo muy apetitoso, aunque no me lo perdería por nada.
Daniel Sánchez

EL MES QUE VIENE: ¿QUÉ JUEGO OS HA GUSTADO MÁS DEL E3?

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Miguel Lallena, Alejandro Velas, Alberto Díez, Sisco Ariño, Dahomey Pérez, Iñigo, David Rebollo, David Álvarez, Alejandro García, Iván, Daniel Martín y José Cortes.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

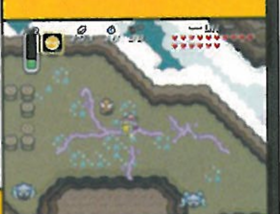
DEL 1 AL 15 DE MAYO

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Zelda: The Wind Waker	(GC)	-	1
2	Moto GP 3	(PS2)	-	1
3	Final Fantasy X (Platinum)	(PS2)	-	1
4	Splinter Cell	(PS2)	2	2
5	Zelda: A Link to the Past	(GBA)	3	2
6	GTA: Vice City	(PS2)	9	6
7	GTA III (Precio especial)	(PS2)	-	1
8	Devil May Cry 2	(PS2)	1	2
9	Enter the Matrix	(PS2)	-	1
10	Pro Evolution Soccer 2	(PS2)	-	1



ENTER THE MATRIX
El nivel de ventas de este juego, que era una de las secuelas más esperadas del catálogo de PS2 está por encima de gigantes como «Splinter» o «Pro».



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
Por si el gran éxito de su hermano mayor no fuera suficiente, el Link de GBA también está durando en las tiendas lo que una tarta a la puerta del cole.



The Legend of Zelda: The Wind Waker
Por mucho aspecto de dibujos animados que tenga, ninguno de los usuarios de GameCube españoles se ha tomado a broma la salida del nuevo «Zelda». ¡Arrasa en las tiendas!

Por consolas

PS2
1 Moto GP 3
2 Final Fantasy X (Platinum)
3 Splinter Cell
4 GTA: Vice City
5 GTA III (Precio Especial)

PSONE
1 Metal Gear Solid Band
2 The Dukes of Hazzard 2
3 Yu-Gi-Oh!
4 FIFA Fútbol 2003
5 Pro Evolution Soccer Band

XBOX
1 Enter the Matrix
2 Moto GP (Classics)
3 Tao Feng
4 Burnout 2
5 Project Zero

GB COLOR
1 Yu-Gi-Oh!: Duelo en las Tinieblas
2 Pokémon Cristal Color
3 Harry Potter y la Cámara Secreta
4 Dragon Ball Z
5 E.T. El Extraterrestre

GB ADVANCE
1 The Legend of Zelda: A Link to the Past
2 Super Street Fighter II Turbo Revival
3 Final Fight One
4 S. Mario Advance 3
5 Rayman 3

GAMECUBE
1 The Legend of Zelda: The Wind Waker
2 Metroid Prime
3 Resident Evil Zero
4 Enter the Matrix
5 Burnout 2

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 14 al 20 Abril — Datos cedidos por Elspa

1 FF XI: Vision of Ziraat Add-on Data Disc (PS2)
2 Dragon Warrior Monst.: Caravan Heart (GBA)
3 Necchu! Pro Baseball 2003 (PS2)
4 Wario Ware, Inc.: Mega Microgames (GBA)
5 Bokujyo Story: Friends of Mineral Town (GBA)
6 Super Robot Battle Part 2 a (incl. Lim. Ed.) (PS2)
7 YU-GI-OH! Worldwide Ed.: Stairway... (GBA)
8 Naruto (GC)
9 Taiko no Tatsujin - Doki! Spring Festival... (PS2)
10 Final Fantasy X-2 (PS2)

FFXI: VISION OF ZIRAAT
Sólo unas semanas después de que saliera a la venta «FF XI», los japoneses han recibido una segunda entrega que completa y mejora a su anterior entrega.



En EE.UU.

Del 24 al 30 Abril — Datos cedidos por Magic Box

1 Zelda: The Wind Waker (GC)
2 Pokémon Ruby (GBA)
3 Pokémon Sapphire (GBA)
4 Tenchu 3: Wrath of Heaven (PS2)
5 The Getaway (PS2)
6 Def Jam Vendetta (PS2)
7 Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
8 Xenosaga: Episode 1 (PS2)
9 Tu-Gi-Oh! Duelist of the Roses (PS2)
10 MVP Baseball 2003 (PS2)



LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
El pequeño Link se ha hecho un hueco en los corazones yanquis con su nueva aventura para GC. ¡Su polémico aspecto de dibujos no es problema!



En Gran Bretaña

Del 21 al 27 Abril — Datos cedidos por Elspa

1 Tom Clancy's Splinter Cell (PS2, XBOX)
2 The Sims (PS2)
3 Championship Manager 4 (PS2)
4 FIFA 2003 (PS2, XBOX, GC)
5 Primal (PS2)
6 X-Men 2: Wolverine's Revenge (PS2)
7 Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
8 Dancing Stage Party Edition (PS2)
9 Harry Potter - Chamber of Secrets (PS2)
10 The Getaway (PS2)



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Tras el "shock" inicial de la salida de «Metroid» el mes pasado, GC se ha rendido este mes a la fuerza de Sam Fisher y su enorme habilidad.

La cifra

300.000 UNIDADES VENDIÓ EN EUROPA «ZELDA THE WIND WAKER» (GC) EL PRIMER FIN DE SEMANA DISPONIBLE.

Regla Nº1: No dejar rastro
Regla Nº2: Si piensas que es un juego, estás acabado



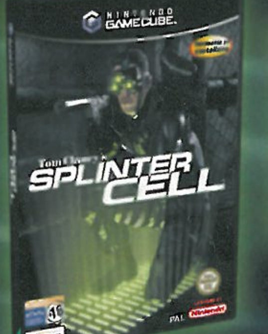
Una nueva dimensión conectando tus dos consolas

NINTENDO GAMECUBE™ y Game Boy Advance™

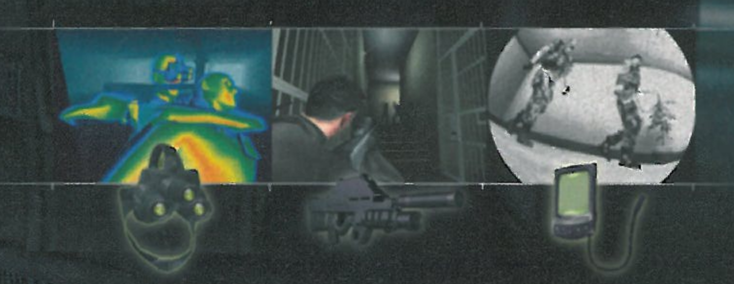
- **Una nueva arma** sólo para NINTENDO GAMECUBE™ - **La bomba lapa**
- Usa tu Game Boy Advance™ como un **nuevo accesorio** (acceso remoto a las cámaras, teclados, minas de pared, ametralladoras y mini-mapa)
- Desbloquea **5 nuevos niveles** de tu juego en Game Boy Advance™













La acción y el sigilo nunca habían sido tan letales

www.splintercell.com







PlayStation 2 · GAME BOY ADVANCE

www.ubisoft.es



Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km. 24. 28230 Las Rozas. MADRID. Tlfno: 91 640 46 00.

PRESENTACIÓN CONSOLA PORTÁTIL-SONY

¡Cariño, Sony va a encoger su nueva consola!



KEN KUTARAGI, el "padre" de PlayStation, fue el encargado de anunciar esta nueva maravilla en una rueda de prensa que tuvo lugar en Los Angeles, justo un día antes del E3.

Sony acaba de anunciar que lanzará una consola portátil en 2004. Se llamará PSP (PlayStation Portable), será tan potente como PSone, y podrá reproducir MP3 y películas.

Después de demostrar lo bien que se le dan las consolas "mayores", Sony acaba de anunciar que lanzará su propia portátil a lo largo del año próximo. En palabras del mismísimo Ken Kutaragi, creador de PlayStation y PS2, este aparato se va a convertir en el walkman del siglo XXI, ya que además de para jugar, también servirá para escuchar nuestra música favorita en MP3 o ver pelis como si se tratase de un DVD. En lugar de utilizar los cartuchos tradicionales, los juegos estarán grabados en un nuevo soporte conocido como UMD (Universal Media Disk), capaz de almacenar el triple de información que un CD (hasta 1.8 GB) en la mitad de espacio. Además, gracias a sus puertos de conexión USB 2.0 y a la entrada para Memory Stick, podremos conectar la consola a nuestra PS2 para conseguir funciones extra, más o menos como lo que ocurre entre GameCube y GB Advance.

Su arquitectura interior también será sorprendente, ya que PSP contará con un único chip para gestionar gráficos y sonido, de manera que su tamaño será tan reducido que nos cabrá en el bolsillo. Además, la consola tendrá una pantalla TFT de 4.5", ideal para ver películas en formato panorámico, y un par de altavoces estéreo capaces de desarrollar sonido envolvente gracias a una

BAJADA DE PRECIO-ESPAÑA

PS2 ya es tan barata como las demás

Sony ha dejado el precio de su consola en 199,99 €.

Si el mes pasado os anunciábamos la bajada del precio de Xbox hasta 199,99 €, ahora volvemos a tener buenas noticias para todo el que esté pensando comprar una consola: Sony ha rebajado el precio de su PS2 para igualarlo con el de la máquina de Microsoft y con el de GameCube, que ya tenía ese mismo precio desde el día de su lanzamiento. Ahora que las tres están igualadas, vosotros tenéis la última palabra.

NOTICIAS BREVES



«TERMINATOR 3», EN TODAS LAS CONSOLAS

La versión consolera de "Terminator 3: Rise of the Machines" llegará en otoño en forma de shooter subjetivo. En él, controlaremos al bueno de Arnold a través de 20 fases diferentes basadas en la película, que se estrenará en nuestros cines el próximo mes de julio.

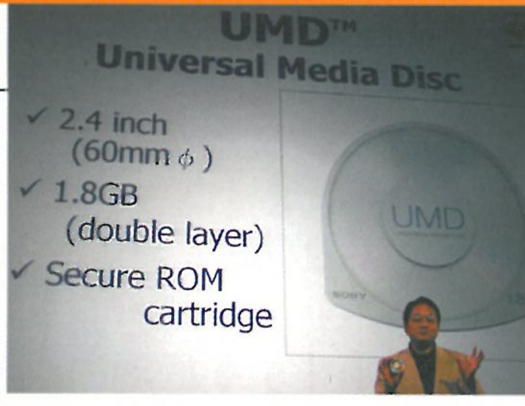
SE CELEBRA EL SALÓN DEL OCIO DIGITAL

El Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid servirá de escenario para el S2e (Salón del Entretenimiento Digital), que se celebrará del 26 al 29 de junio próximos. Si os pasáis por allí, podréis probar juegos de PS2, Xbox y GC, además de poneros al día sobre temas como Internet, DVD, música electrónica, telefonía móvil, etc.

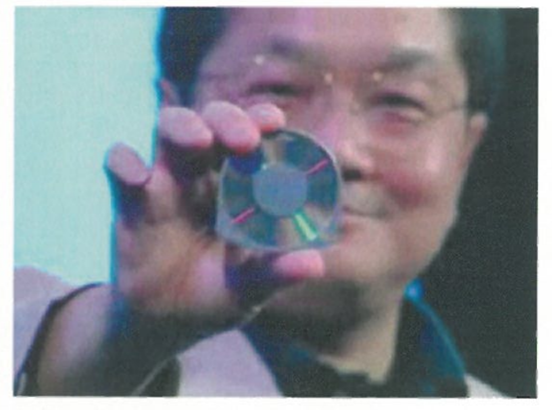
NO DIGA INFOGRAMES, DIGA ATARI

La compañía francesa Infogrames ha anunciado su cambio de nombre. A partir de ahora, pasará a llamarse Atari, lo que seguro que os traerá muy buenos recuerdos, ¿verdad?





EL UMD será el formato que utilice la portátil de Sony: mide 60 mm de diámetro y tiene una capacidad de 1.8 GB.



EN ESTOS DISCOS se podrán almacenar juegos, música en formato MP3 y vídeos con calidad DVD. ¡Qué pasada!

DATOS TÉCNICOS DE LA PSP

- **PROCESADOR:** 32 BITS (similar al de PSone)
- **GRÁFICOS:** 3D NURBS (polígonos tridimensionales suavizados)
- **SONIDO:** PCM Surround (efecto envolvente con altavoces y auriculares)
- **SOPORTE:** UMD (Disco de 60mm de diámetro con 1.8 GB de capacidad)
- **PANTALLA:** 4.5" TFT, Retroiluminada, Formato panorámico (16:9)
- **BATERÍA:** Litio Recargable (como las de los teléfonos móviles)
- **PUERTOS:** Memory Stick, USB 2.0
- **OTRAS FUNCIONES:** Música en MP3, Vídeo MPEG4 con calidad DVD

CALIDAD DE LOS JUEGOS



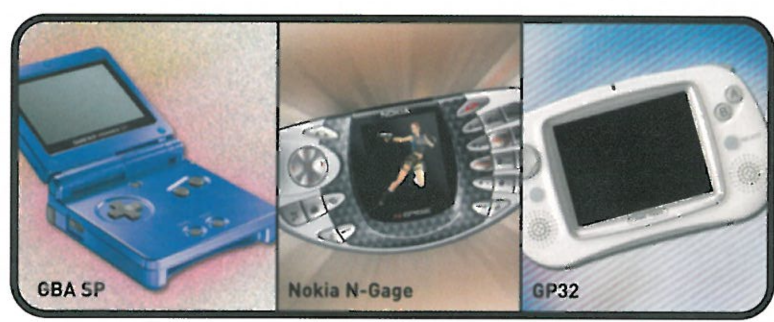
LOS LANZAMIENTOS estarán a la altura de los mejores títulos que hemos jugado en PSone.

CALIDAD DE LAS PELÍCULAS



LAS PELÍCULAS en MPEG 4 tendrán la misma calidad de imagen que un DVD convencional.

nueva tecnología. Aún no se conocen ni su aspecto, ni su precio definitivo, ni la fecha de lanzamiento, pero los primeros rumores apuntan a que podremos disfrutar de esta maravilla a mediados del año que viene. Y en cuanto a los juegos disponibles, podéis apostar a que incluirán una selección de los mejores títulos que hicieron nuestras delicias en PSone. ¿No os morís de ganas por volver a jugar a «Final Fantasy VII» mientras vais de viaje en el autobús?



SUS RIVALES: La consola de Sony tendrá que competir con GBA SP, de Nintendo, con el Nokia N-Gage, que es también teléfono móvil, y con la GP32, que va a llegar este mismo año a España.

«PRO EVOLUTION SOCCER 3» PARA PS2

Konami ha anunciado que lanzará en Japón «Winning Eleven 7» (aquí «Pro Evolution Soccer 3») para PS2 el próximo 7 de agosto. La principal novedad de este genial simulador de fútbol será que podremos jugar partidos online. Además, se mejorarán las animaciones de los futbolistas (¡incluidos movimientos del pelo!), y se dará más importancia a las lesiones.

ALADINO SE VA A VOLVER PORTÁTIL

Gracias al acuerdo al que Capcom ha llegado con Disney, en otoño veremos llegar a GBA un remake de «Aladdin», el genial juego de plataformas que hace unos ocho años cosechó tantos éxitos para la consola Super Nintendo.

"A TODO GAS" TENDRÁ SU PROPIO JUEGO

La película "A todo gas", cuya secuela llegará a los cines este verano, tendrá una versión para PS2 y Xbox a finales de año, en la que podremos conducir a toda velocidad más de 20 vehículos.

LA RADIO SE ABRE A LOS VIDEOJUEGOS

Desde hace poco podemos disfrutar de dos programas de radio dedicados a nuestra gran pasión. Radio 5 emite sábados y domingos, entre 11:30 y 12:00, y 16:00 y 17:00, "El mundo de los videojuegos", unos microespacios de cinco minutos. La web de Onda Cero (www.ondacero.es), por su parte, pone en antena los miércoles de 23:00 a 24:00 el espacio "Viva las Vegas".

ANUNCIO-TODAS LAS CONSOLAS

¡Vuelve Sam Fisher!

El espía regresará a la acción con «Splinter Cell: Pandora Tomorrow».



Aunque nos volvimos del E3 decepcionados porque no se vio nada del nuevo «Splinter Cell», nada más llegar a la redacción Ubi Soft confirmó el retorno de Sam Fisher. Su nueva aventura se llamará «Pandora Tomorrow», y de momento sólo sabemos que tendrá un modo online para varios jugadores y se lanzará a comienzos de 2004.

ANUNCIO–TODAS LAS CONSOLAS

La edad sí importa

El sistema de clasificación por edades de la aDeSe sera sustituido por el nuevo sistema europeo PEGI.

Aunque el sistema de clasificación por edades de aDeSe no lleva más que un año y medio en vigor, en breve será sustituido por el sistema PEGI, que es el primero con vigencia en toda Europa. ¿Y esto qué va suponer? Pues que ahora los juegos no sólo llevarán una edad recomendada, sino que además se incluirán unos iconos que justificarán esa recomendación, en función de si contienen escenas violentas o de sexo explícito, palabras malsonantes, etc. Vamos, que ahora no sólo sabremos cuándo un juego es para adultos, sino también por qué.


VIOLENCIA


DISCRIMINACIÓN


DROGAS


PALABROTAS


TERROR


SEXO

16+
EDAD

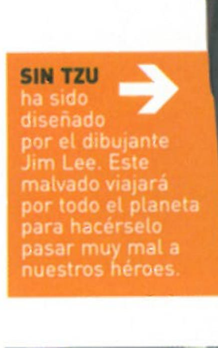
LOS ICONOS que podremos encontrar dentro de muy poco en las cajas de los juegos son todos estos que veis aquí. De este modo, junto a la edad recomendada, se especificarán los contenidos del juego que puedan ser "peliagudos", como violencia o sexo. Así sabremos lo que compramos.

EN DESARROLLO–PS2, GC Y XBOX

Un nuevo rival para el Señor de la Noche

El próximo juego de Batman incluirá un enemigo nunca antes visto en los cómics.

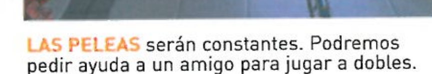
Las tres consolas "mayores" van a recibir «Batman: Rise of Sin Tzu», otro beat'em up protagonizado por el hombre murciélago, en el que además podremos controlar a Robin, Batgirl y Nightwing. Juntos tendrán que enfrentarse a enemigos como Clayface, Bane y El Espantapájaros, además de a la estrella de este juego, Sin Tzu, quien ha sido diseñado por Jim Lee, el dibujante que actualmente se encarga del cómic en EEUU. Este malvado guerrero busca un contendiente a su altura. ¿Será Batman? Lo veremos a lo largo de 12 niveles, jugando en modo individual o cooperativo para 2 jugadores. Como colofón, cada personaje tendrá 35 ataques distintos. Estará listo este otoño.



SIN TZU ha sido diseñado por el dibujante Jim Lee. Este malvado viajará por todo el planeta para hacérselo pasar muy mal a nuestros héroes.



LOS GRÁFICOS parecerán sacados del cómic. Lucharemos con enemigos muy conocidos.



LAS PELEAS serán constantes. Podremos pedir ayuda a un amigo para jugar a dobles.

INTERNET ON LINE

La saga «Dead or Alive» será online
Tecmo ha anunciado que está preparando «Dead or Alive Online» para Xbox. El juego será una recopilación de los dos primeros títulos de la serie, aunque ahora vamos a poder entablar combates con personas de todo el mundo a través de Internet gracias al servicio Xbox Live.

Vodafone ofrecerá nuevos juegos
Gracias al acuerdo entre Babel, iFone y Vodafone, pronto tendremos la versión móvil de títulos de la talla de «V-Rally» y «Stuntman».

Ríete con "South Park" en tu móvil
La compañía IN-FUSIO llevará a todos los móviles Java un juego de "South Park", la popular y a la vez políticamente incorrecta serie americana de animación.

Llega el segundo kit "Xbox Live"
Microsoft puso a la venta el mes pasado en Estados Unidos su "Xbox Live Starter Kit Volume 2", que incluye una suscripción de 12 meses, el Xbox Communicator (micro y auriculares), el juego «Tetris World» y las demos de «Mech Assault» y «Moto GP».

PS3 no incluirá el nuevo chip de IBM
Aunque se pensaba que PS3 incorporaría el llamado "CELL chip" de IBM, parece que al final no será así, pues esta maravilla no estará lista hasta el 2007, y Sony espera lanzar su próxima consola entre los años 2005 y 2006.

Telefónica y Sega.com se alían
Los que tengáis un móvil de Movistar pronto podréis jugar títulos creados por la división Sega Mobile, como «Depth Charge», «Sports Mobile Golf» y «Funhouse», gracias al acuerdo entre ambas.

WEB DE MODA
http://comodescargar.com

En esta web podréis bajaros todo lo que queráis, desde películas hasta trucos para juegos, y por supuesto, todo lo que queráis para poner más guapo vuestro ordenador.



Si no te convence, visita:
- www.tombraider.com
- www.shinobi-game.com
- www.elcombosecreto.com



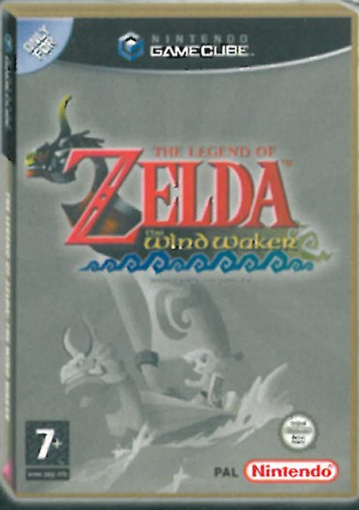


www.nintendo.es

La leyenda continúa.



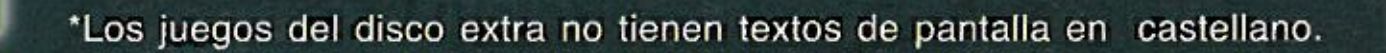
TEXTOS ñ EN CASTELLANO



Acompaña a Link en esta nueva aventura, y descubre por qué esta serie es una leyenda.

Si no tienes una Nintendo GameCube hazte con este Pack de edición limitada. Incluye:

- Nintendo GameCube color platino.
- Mando de Nintendo GameCube.
- El juego The Legend of Zelda: The Wind Waker.
- Un disco* extra con: The Legend of Zelda: Ocarina of Time y The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest.







en voz baja

por javier abad

Hola amigos. ¿Os apetece saber todos los rumores que circulan por ahí? Pues llamad a los bomberos, ¡que la cosa está que arde! Vamos a empezar pegando fuerte: ¿qué os parecerían sendas versiones de **«GTA 3» y «GTA: Vice City» para Xbox y GC?** Venga, apuntad esta posibilidad para el **año 2004,** que es cuando finaliza el contrato de exclusividad de Rockstar con Sony.

Hablemos de "efectos colaterales" de la guerra de Irak. ¿Sabíais que **Sony trató de registrar el nombre "Conmoción y espanto"** con el que Estados Unidos bautizó su ataque contra Sadam? Luego se echó atrás ante el rechazo que podría producir un juego con ese nombre, sobre todo en Europa. El que sí podría estar ya **asegurado por SCI es «Conflict Desert Storm: Retorno a Bagdag».**

Vamos con las aclaraciones de **Tetsuya Nomura, el diseñador de personajes de «Final Fantasy» y «Kingdom Hearts»,** a recientes rumores. Ha dicho que es muy posible que este último continúe, aunque aún no hay nada firmado entre Square Enix y Disney. Por su parte, **«Final Fantasy VII-2» está casi descartado,** porque habría que programarlo desde cero (para «FFX-2», por ejemplo, se utilizó el motor gráfico del juego original).

El último: **«Street Fighter»** va a cumplir 15 años, y se rumorea que **Capcom lanzará un nuevo juego** estas navidades para celebrarlo...



STREET FIGHTER cumple años. ¿Qué mejor regalo que un nuevo juego para celebrarlo?

PRÓXIMO LANZAMIENTO-ESPAÑA

Vaya, aquí sí hay playa

Un montón de chicas guapas os esperan en el primer juego de voley playa para PS2.

Calor, arena, chicas ligeritas de ropa... No seáis mal pensados, que estamos hablando de deporte. Ahora que se acerca el veranito, el voley playa es una de las opciones más interesantes, y como PS2 no contaba todavía con ningún título de este género, os alegrará saber que a finales de junio llegará «Summer Heat Beach Volley». El juego os ofrecerá 14 jugadores diferentes (la mayoría chicas, y bien guapas por cierto) para competir en sus diferentes modos de juego, que irán desde el torneo hasta un modo arcade en el que tendréis que vencer de forma consecutiva a todos los rivales que podáis. Y si queréis mejorar vuestras habilidades, habrá un útil modo de entrenamiento, así como un multijugador para practicar con tres amigos.



«SUMMER HEAT BEACH VOLLEY» contará con unos gráficos muy "sugerentes" (dejémoslo ahí) y unas jugadoras en perfecta forma.



LAS CHICAS de este juego serán así de espectaculares. Ya sabéis: cuerpos esculturales y bikinis diminutos. Por si fuera poco, ¡juegan al voley playa que da gusto!



"En Japón, no hay compañías que quieran vender un juego tan violento como «GTA», aunque la desesperación por conseguir juegos súper ventas es grande. Lo mejor sería pensar en una alternativa en términos de ventas que no fuera tan violenta."
Shigeru Miyamoto, Productor de Nintendo, en una entrevista en Londres

PROMOCIONES-PS2, XBOX Y PSONE

¡Consolas baratas, oiga, estamos que lo tiramos!

Sony y Microsoft han preparado un montón de packs y ofertas limitadas que entran en vigor este mismo mes.



XBOX Y PS2 siguen deparándonos sorpresas: el pack de PS2 y «Moto GP3» es tan atractivo como este diseño verde de Xbox.

Sony y Microsoft quieren calentar el mercado primaveral con suculentas ofertas. Sony, por ejemplo, ha lanzado un pack de PS2 con «Moto GP 3» por 260 €. Además, ahora podéis llevaros una PSone con «GT2» y «Stuart Little» o «WR Arcade», por 99,99 €. Pero Microsoft también tiene "lo suyo": por sólo 229,99 €, podéis adquirir una Xbox Verde Edición Limitada, que como el resto de las Xbox normales, ahora viene con el mando "Controller S" (una nueva versión pequeña). Además, ha llegado a un acuerdo con Fiat para lanzar el modelo Stilo Xbox, un coche que viene con la consola y los juegos «Project Gotham» y «Dead or Alive X» de regalo.

¿Sabes cuántos juegos de «Zelda» se han vendido en toda la historia, entre todas sus versiones?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

PRÓXIMO LANZAMIENTO-GAMECUBE

¡Hombre, Wario, cuánto tiempo sin verte por aquí!

El "anti-Mario" tendrá preparado su primer juego para los 128 bits a finales del mes de junio.

Pese a ser el rival de Mario, Wario ha conseguido hacerse un hueco entre los personajes más carismáticos de Nintendo, y muchos suspiran por su debut en GC. Bueno, pues en junio llegará «Wario World», y en él tendremos que ayudarle a recuperar su castillo y sus tesoros, enviados a un universo paralelo a causa del poder de una maléfica gema. El planteamiento será el clásico de los plataformas en 3D, aunque Wario nos enseñará nuevas habilidades, como utilizar a los enemigos como arma arrojadiza.



WARIO es el gran rival de Mario, pero se ha ganado las simpatías de todos los usuarios de Nintendo, que ya suspiran por su regreso.





«WARIO WORLD» nos trasladará a un mundo 3D para ayudar a Wario a recuperar su propio castillo.

ANUNCIO-PS2 Y XBOX

Míster, quítese... ¡ahora entreno yo!

«Manager de Liga 2004» tendrá una nueva entrega con muchos alicientes la próxima temporada.

La Liga y la Champions de este año están tocando a su fin, así que hay que preparar la temporada que viene. Deshaceros de los jugadores más "patosos", fichar a algún "galáctico" o remodelar el estadio son algunas de las cosas que podréis hacer en «Manager de Liga 2004», un juego que tendrá todos los datos actualizados gracias a la licencia de la Liga de Fútbol Profesional (LFP). Os preguntaréis, ¿pero esto no podíamos hacerlo ya en las anteriores entregas? Pues sí, pero ahora se van a incluir ligas como la argentina o la brasileña , los comentarios de J.J. Santos, y un nuevo modo de juego llamado "Equipo Fantástico". Además, los partidos serán más reales, y los usuarios de Xbox podrán utilizar el Xbox Communicator para dar órdenes a sus futbolistas. Si todo va bien, en octubre podréis emular a Del Bosque, Aragonés y compañía.



TODOS LOS DATOS REALES estarán incorporados en esta nueva entrega. ¿Que os parece jugar un Zaragoza-Córdoba en Segunda?

GANADORES CONCURSOS

BOUNTY HUNTER

Juego Bounty Hunter (GC) + Camiseta

Miguel Viciana Vargas	Almería
Mª Antonia Suñer Clavera	Barcelona
Juan M. García Santana	Barcelona
Juan Lebrero León	Barcelona
Félix Chamorro Martín	Barcelona
Diego Martínez Camuñez	Barcelona
Isaac Amo Bernal	Barcelona
José Pascual	Castellón
Angel Cervel Serrano	Cuenca
Emili Manzano Nieto	Girona
Julio Pérez	Lugo
Fco. Javier Hernán Zeo	Madrid
Julio García	Madrid
Francisco Pulgarín Alifonso	Tarragona
Héctor Val Esperabe	Zaragoza

Juego Bounty Hunter (PS2) + Camiseta

Evaristo Pereyo Mora	Alicante
David Bordes Ferrando	Alicante
Jonathan Delgado Calvo	Barcelona
Chadi Rife Rueda	Barcelona
Sergio Sackman Mesones	Barcelona
Luis Castro Giralt	Barcelona
David Hernández Barco	Barcelona
Oscar Sanz Martínez	Barcelona
Alejandro Barroso Hernández	Barcelona
Olga Sánchez López	Madrid
Concha Ibarreche	Madrid
José Fco. Gema Romero	Málaga
Ramón Díaz Darías	Sta. Cruz de Tenerife
Alejandro Rodríguez Rodríguez	Sta. Cruz de Tenerife
José E. Morales Gómez	Sta. Cruz de Tenerife

METROID PRIME

Consola GC + Juego + Cable GBA

Antonia Fernández Mena	Málaga
Rafael J. Fernández Avellán	Murcia

Juego + Cable GBA + Mochila + Funda GC

Manuel Louzao Fernández	Bizkaia
Francisco Díaz	Cádiz
Jacobo De La Torre Fernández	Córdoba
Manuel Cáceres Yelamo	Granada
Mª Beatriz Alvarez Rodríguez	Las Palmas de G. C.
Miguel A. Perdomo Marichal	Las Palmas de G. C.
Aurora Hernández Castellanos	Madrid
Cristofol Seguí Pons	Mallorca
Juan R. Socias Sendra	Tarragona
Javier Más Martínez	Valencia

XIII (HC-MICROMANÍA)

PALM™ TUNGSTEN™ T + Colección Comics

Juan Luis Noval Acebal	Asturias

PALM™ TUNGSTEN™ T + Colección Comics

Alex García Campoy	Barcelona

PALM™ ZIRE™ + Colección Comics

Jordi Fontanet Torra	Barcelona
Carlos Baciero Del Baño	Alicante
Salvador Colomar Vicaria	Baleares
Salvador Olcina Bas	Valencia
Oscar García Teijeiro	Lugo
José Marín Santiago	Barcelona
Gorka Estébez González	Navarra
Manuel Murcia Gil	Alicante
Ismael Pérez Rodríguez	Almería
Eduardo Navarro Richart	Alicante
José Ginés Picón López	Murcia
Oliver Córdoba Barea	Cádiz

Ordenador de mano PALM™ ZIRE™

Roberto C. Rodríguez Torres	Madrid
Bernardino Ramos Cabrera	Las Palmas de GC

PURA LUJURIA. GRAN BELLEZA.
LOS HOMBRES SE RENDIRÁN A SUS PIES.

BLOODRAYNE™

A LA VENTA EL
5 DE MAYO



















VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

¡36.000.000!

Desde que apareció por primera vez para NES, en 1986 (y más tarde en SNES, GB, N64, GBA y GC), «Zelda» ha sido uno de los títulos más vendidos de la historia de los videojuegos.

NUEVOS LANZAMIENTOS - PSONE

¡Pasen y vean, que aquí tenemos de todo!

Virgin prepara una oleada de títulos para PSone, desde clásicos hasta de baile.

¿Quién dijo que PSone había pasado de moda? Desde luego, no fueron los chicos de Virgin, que este mes van a lanzar un buen puñado de títulos para la gris de Sony. Y como en la variedad está el gusto, entre ellos habrá propuestas de todo tipo, como por ejemplo, dos "matamarcianos" con todo el sabor de los clásicos, bajo el título de «Mobile Light Force» y «Strike Force Hydra». Si en cambio os tira lo moderno, disfrutaréis bailando con «Superstar Dance Club», que os invitará a convertiros en una estrella de la pista, y que será compatible con la alfombra de baile de PSone. Y por último, los amantes de la velocidad también tendrán su ración, pues podrán competir en las locas carreras galácticas de «Miracle Space Race». Ahora lo que tenéis que decidir es cuál de ellos os gusta más.



«SUPERSTAR DANCE CLUB» se puede jugar con la alfombra de baile de PSone.



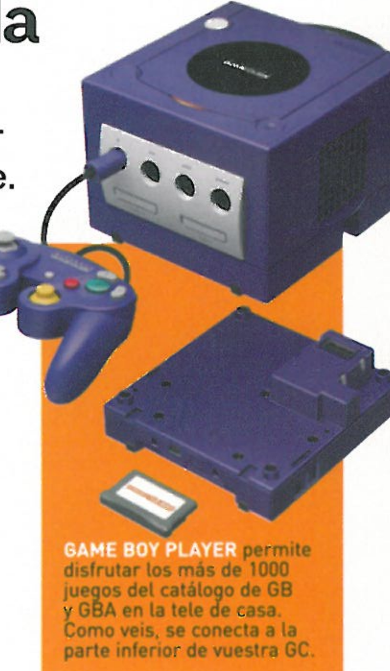
«MIRACLE SPACE RACE» nos ofrece un modo multijugador bastante divertido.

PERIFÉRICOS-GAME BOY ADVANCE

Lleva tu GBA a la gran pantalla

Nintendo lanza un adaptador para jugar con tu GBA en la tele.

Se acabó vuestro sufrimiento (y no hablamos de las hemorroides, je, je). En junio por fin vais a poder disfrutar de los juegos de Game Boy y Game Boy Advance sin preocuparos de que se refleje en la pantalla la colada de la vecina del quinto y no veáis nada. Y es que gracias al "Game Boy Player", un adaptador que se conecta en la parte inferior de GameCube, podréis jugar a los más de 1000 juegos de la portátil en la tele de casa. El invento sale por unos 60 €, y ofrece ventajas como poder usar el mando de GC o jugar partidas a dobles con un amigo, uno en la tele y otro en la portátil.



GAME BOY PLAYER permite disfrutar los más de 1000 juegos del catálogo de GB y GBA en la tele de casa. Como veis, se conecta a la parte inferior de vuestra GC.

LANZAMIENTO-GBA

Vuelve el guerrero peludo

La "gokumanía" renacerá con el segundo capítulo de «DBZ: El legado de Goku».

Tras el éxito de la primera incursión en GBA del universo "Dragon Ball", ya está casi listo «Dragon Ball Z: El legado de Goku II», un juego de rol que nos traerá de nuevo combates en tiempo real, "aventuritas" paralelas a la trama principal y una buena ración de combates. Este capítulo se basará en la saga de los androides, incluido el apoteósico combate final contra Célula, lo que supone jugar un tercio de la saga Z a través de 10 gigantescos mapeados. Podremos controlar a Goku, Gohan, Piccolo, Vegeta o Trunks, así que preparad vuestra energía cósmica, porque el próximo mes estarán en las tiendas.



LA TRAMA se basará en la saga de los androides, incluido el Doctor Guero.



HABRÁ 5 PROTAGONISTAS controlables, y también muchos otros secundarios.

LANZAMIENTOS JUNIO

Juego	6 JUNIO	13 JUNIO	20 JUNIO	29 JUNIO
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN - PS2 (Shoot'em up)	■			
CLOCK TOWER 3 - PS2 (Aventura de terror)		■		
DARK CHRONICLE - PS2 (RPG)		■		
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK - PS2 (Acción)		■		
THE HULK - PS2 (Acción)		■		
RESIDENT EVIL DEAD AIM - PS2 (Disparos)			■	
TOMB RAIDER - PS2 (Aventura)			■	
DYNASTY WARRIORS 4 - PS2 (Acción)				■
HARDWARE ONLINE ARENA - PS2 (Acción)				■
SOCOM - PS2 (Acción)				■
TWISTED METAL ONLINE - PS2 (Acción)				■
RED FACTION 2 - XBOX (Shoot'em up)	■			
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN - XBOX (Shooter)	■			
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK - XBOX (Acción)		■		
THE HULK - XBOX (Acción)		■		
BRUTE FORCE - XBOX (Acción)			■	
MIDNIGHT CLUB 2 - XBOX (Velocidad)			■	
RED FACTION 2 - GC (Shoot'em up)	■			
RESIDENT EVIL 2 - GC (Aventura de terror)	■			
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS - GC (Aventura de terror)	■			
THE HULK - GC (Acción)		■		
WARIO WORLD - GC (Plataformas)			■	
V-RALLY 3 - GC (Velocidad)				■
CRAZY TAXI - GBA (Acción)		■		
HAMTARO: HAM HAM HEARTBREAK - GBA (Varios)			■	
KING OF FIGHTERS EX 2 - GBA (Lucha)			■	
STUNTMAN - GBA (Acción)			■	
DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II - GBA (RPG)				■

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.



Un juego de pelotas
prepárate para sudar la camiseta
PRO BEACH SOCCER
El juego oficial del Campeonato de futbol playa
PlayStation 2
PRO BEACH SOCCER
PAM
power and magic
DEVELOPMENT
wanadoo
wanadoo

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

LIBRO DE GUÍAS NINTENDO

¡Llega al final de tus juegos favoritos!



Soluciones y trucos para juegos Nintendo: El libro de guías definitivo, realizado por los expertos de Nintendo Acción. Os esperan 148 páginas con las soluciones completas a los últimos grandes estrenos para GameCube y GBA.

¡¡Y más de 1.000 trucos para GameCube y GB Advance!!

6 guías completas para Nintendo GameCube:
- Zelda: The Wind Waker
- Splinter Cell
- Metroid Prime
- Resident Evil Zero
- Eternal Darkness
- Smash Bros Melee

4 guías completas para Game Boy Advance:
- Zelda: A Link to the Past
- Splinter Cell
- Yoshi´s Island
- Metroid Fusion

NINTENDO ACCIÓN



¡¡Vuelve Pokémon!!

Portada: «Pokémon» volverá con su estreno en GBA en julio, y Nintendo Acción ha preparado un especial donde encontraréis toda la informa-cióin, pantallas e imágenes, de este éxito seguro.

Los próximos bombazos de Nintendo: Para saber lo que le espera a GC en los próximos meses, leed este reportaje: «StarFox 2», «Mario Kart Double Dash!», «Mario Golf», «F-Zero»... Toda la información y las primeras imágenes disponibles de los próximos éxitos para GC.

Revista Pokémon: Con el Especial Guardería de este mes, tendréis a vuestra disposición todos los movimientos huevo de Oro y Plata, que sólo dominan los mejores entrenadores.

PLAY2MANÍA



¿Quieres formar parte de The Matrix?

Acción de cine: Análisis completo de «Enter The Matrix». Además, lo comparan con otros juegos de cine, como «X-Men 2» o «SpiderMan».

Todo el terror: Si os gusta pasar miedo, no os podéis perder la review de «Silent Hill 3» y los avances de «Clock Tower 3», «Ghost Hunter», «Expediente X» o «Resident Evil Dead Aim».

Suplemento: El juego Online está a punto de arrancar en PS2, y Play2Manía incluye un suplemento de 36 páginas que aclara todas las dudas.

Guía coleccionable de «FFX»: En formato especial para poder guardarla en la caja del juego.

MICROMANÍA



Los juegos del E3

E3 2003: Han estado en Los Ángeles, y ahora os ofrecen un reportaje con todas las novedades y la máxima actualidad sobre nuestro sector.

Enter The Matrix: Uno de los juegos más espectaculares del año hará su aparición coincidiendo con el estreno de la segunda peli, «Matrix Relodaded». Y Micromanía ya lo ha analizado.

Colin McRae 3.0: Ya está aquí... ¿Logrará mejorar su gran realismo y espectacularidad?

El juego de los juegos: Llega la segunda entrega de preguntas, de regalo por sus 100 números.

PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS



Soluciones para los más exigentes

Descubre todos los secretos de Silent Hill 3: Una guía completa que desvela los secretos de este terrorífico juego. Los chicos de Play2Mania se han estrujado los sesos para ofreceros la solución a todos los puzzles (incluso en modo Difícil), los objetos secretos, todos los finales...

Pero hay más. Guías completas para «X-Men 2», «Silent Hill 2 Director´s Cut», «Mark of Kri», «Rayman 3» y «Jurassic Park: Op. Genesis».

Y las secciones habituales: Aclaran vuestras dudas, y os dan más de 1000 trucos y 9 miniguias: «Kingdom Hearts», «Mortal Kombat V»...

RED★FACTION II™

RED FACTION II... ACCIÓN A LA ENÉSIMA POTENCIA.



Los escenarios destructibles otorgan a los combates mayor espectacularidad.



Los gatillos independientes de las armas dobles son toda una novedad.

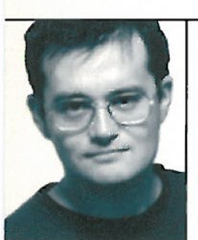


Lo mejor de los combates es la intensidad que alcanzan.

DISPONIBLE PARA :



■ LUCHA ■ CAPCOM ■ Lanzamiento en Japón Noviembre 2003 ■ Lanzamiento en Europa 2004



aquí Tokio

por christophe kagotani



➔Saludos, amigos españoles. ¿Cómo estáis? Yo sigo bien, pese a lo que penséis al ver esta foto. Es que **estuve de visita en Tecmo con Tomonobu Itagaki, el director del Team Ninja,** quien me puso al día sobre la saga «Dead or Alive» y me impactó tanto que casi hago una locura. ¡Ya os contaré!

➔Por cierto, que mi foto me viene que ni al pelo para presentaros el juego de este mes, **«Onimusha Blade Warriors»**, un giro total respecto a la saga que a mi me ha dejado flipado.

➔Y ahora las noticias. Las compañías niponas siguen con proyectos de fusión: **Sega ha cancelado la suya con Sammy, y tampoco piensa "casarse" con Namco.** De todas formas, Sega, Namco y Capcom suenan como candidatos a unirse con otras compañías... siempre que sean japonesas, no estadounidenses.

➔El verano está muy cerca, y eso significa que llega una época de lanzamientos. Por ejemplo, el de **«Nobunaga Ambition Online», el esperado MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG) de Koei,** que estará disponible el 12 de junio para los jugones de PS2.

➔Otro que tiene casi a punto su vuelta es **Megaman, conocido aquí como Rockman.** Capcom lanzará el 17 de julio **«Rockman X7», un juego de acción para PS2** con tres personajes jugables: el propio Megaman, Zero y Axl. Ya os daré más datos. ¡Sayonara!



LOS SAMURAIS DE LA SAGA se darán "candela" en unos combates en los que podrán coincidir hasta 4 personajes en pantalla. ¡Esto sí que es espectáculo!

BRONCAS ENTRE SAMURAIS

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Esta saga de samurais no para de dar sorpresas. Sus personajes van a dejar a un lado la aventura para liarse a espadazo limpio en un juego de lucha puro y duro. Meses antes de que esté en la calle, yo ya he podido hacerme con esta suculenta información...

EL CONCEPTO
Combates a espada

EL PROTAGONISMO DE LOS COMBATES ya era alto en los otros capítulos de la serie, pero ahora será total. El juego nos presentará peleas con armas blancas protagonizadas por 2 ó 4 luchadores, bien controlados por humanos, o bien por la CPU. Podremos interactuar con los escenarios y también cambiar de plano, de manera que sólo lucharemos contra los enemigos que estén en el nuestro, dejando a los otros "en espera" para despacharlos más adelante.









LOS PERSONAJES
El duelo que todos esperaban

16 LUCHADORES SE JUGARÁN LA VIDA en «Onimusha Blade Warriors» (conocido en estas latitudes como «Onimusha Buraiden»). El plantel incluirá a personajes ya conocidos por los seguidores de esta saga. O sea, que el protagonista de la primera parte, Samanosuke, podrá pelearse con el de la segunda, Jubei, lo que supone un duelo de lo más esperado. Otros personajes seleccionables serán Kaede, Oyu o algunos de los enemigos a los que nos enfrentamos en anteriores juegos. Como ya es habitual en la serie, cada uno tendrá superataques de efectos devastadores.





LOS GRÁFICOS
Espectáculo en el Japón medieval

YA ESTAMOS ACOSTUMBRADOS a que Capcom nos trate bien en este aspecto, y este juego no va a ser una excepción. El motor gráfico será el mismo que el de «Onimusha 3», del que os hablé hace un par de números. Esto nos garantiza un diseño de personajes muy cuidado, efectos gráficos por doquier (el clímax llegará con los ataques especiales) y, en general, mucho espectáculo. Los luchadores se moverán en distintos planos para facilitar el combate, y además los escenarios reaccionarán ante nuestros movimientos y no pararán de moverse con golpes de viento y otras florituras. ¡La fiesta está servida!

« EL NUEVO CAPÍTULO DE LA SAGA NO SERÁ UNA AVENTURA, SINO UN JUEGO DE LUCHA EN EL QUE PARTICIPARÁN HASTA 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS »

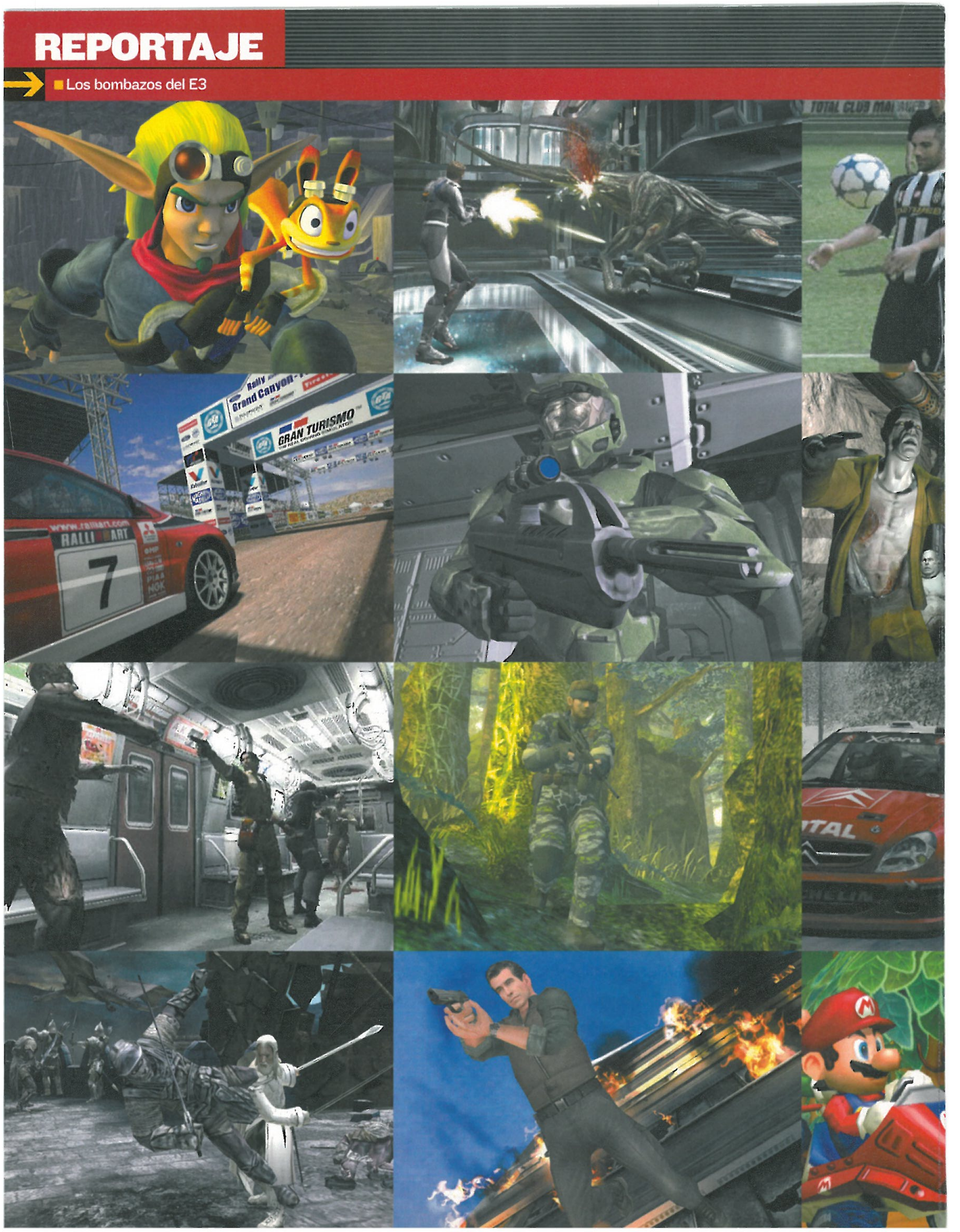


ADEMAS DE LA BARRA DE VIDA, existirá una barra de magia, como en los otros juegos. Puede que incluso podamos absorber energía con orbes.

PERSONAJES CASI REALES

IGUAL QUE EN EL PRIMER «ONIMUSHA», el actor nipón Takeshi Kaneshiro (en la foto) le pondrá cara a Samanosuke, mientras que Jubei será Yusaka Matsuda, quien protagonizó la peli "Black Rain" junto a Michael Douglas. Este último actor murió hace unos años, pero Capcom lo ha "resucitado" para sus juegos.




Rally
Grand Canyon
GRAN TURISMO
RALLIART
7





¡ESTOS SERÁN LOS MEJORES JUEGOS DE LOS PRÓXIMOS MESES!

E3

TODOS LOS BOMBAZOS DE LA FERIA

Acabamos de llegar del E3, la feria de videojuegos más importante del mundo, donde se presentaron juegos como «Gran Turismo 4», «MGS 3» o «Halo 2». Aquí tenéis los próximos éxitos para vuestra consola, las noticias más impactantes, fotos, anécdotas... ¡¡todo!!

TODOS LOS NÚMEROS DEL E3

- ¿Cuándo se celebró? **del 14 al 16 de mayo, en Los Ángeles**
- ¿Cuántas compañías estuvieron allí? **Más de 400**
- ¿Cuántos juegos se presentaron? **1350, de todas las consolas**
- ¿Cuántos visitantes asistieron? **62.000, de más de 70 países**



LOS 500 COCHES del juego se han construido con una nueva herramienta que permite el máximo detalle. Sin embargo, debido a las licencias, no veremos daños en las carrocerías.

PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO 4

El rey de la velocidad ahora también es online

Compañía: Polyphony Digital **Género:** Velocidad **Lanzamiento:** Abril de 2004

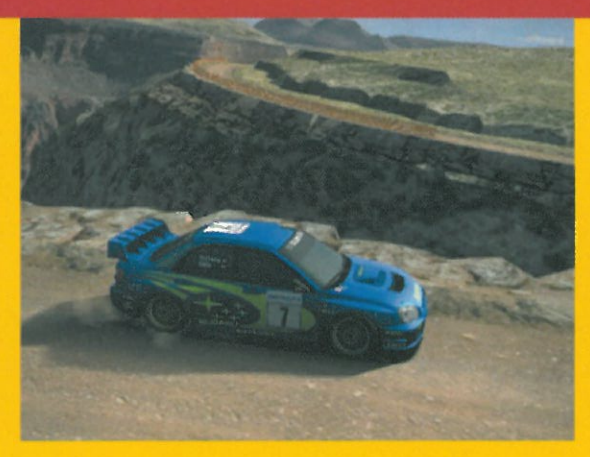
1 EN «GT4» TENDREMOS A NUESTRA DISPOSICIÓN MAS DE 500 COCHES de todas las épocas. Según nos comentó K. Yamauchi, el creador de la saga, la idea es que podamos revivir toda la historia de la velocidad. Entre las categorías disponibles habrá turismos, coches de carreras, autos convertibles y modificados, y todos ellos estarán modelados hasta el más mínimo detalle gracias a un nuevo equipo de diseño. Como es costumbre, el control de todos los coches mostrará diferencias notables.

2 NUEVOS ESCENARIOS. Aún no se sabe el número de circuitos, pero todos ellos estarán basados en lugares reales, como París, Nueva York o el Gran Cañón, y tendrán aproximadamente el triple de longitud que los que había «GT» anteriores. Además, para lograr un entorno más realista, se ha escaneado un área de 40 kilómetros de cada pista y también se incluirá público a los lados de la carretera.

3 OFRECERÁ UNA CONDUCCIÓN MAS REALISTA gracias a una IA mejorada, que será capaz de aprender de los errores anteriores y que tendrá en consideración los movimientos de los demás pilotos. Por si fuera poco, también se pondrá a la venta un volante que podrá girar hasta 900º (3 vueltas completas), como los de verdad.

4 ¡PODREMOS CONDUCIR ONLINE! Las carreras contra otros jugadores a través de Internet serán de lo más emocionante. Allí pudimos probarlas, y la velocidad de la acción era exactamente la misma que cuando estábamos pilotando en solitario.

PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | **EXCELENTE**

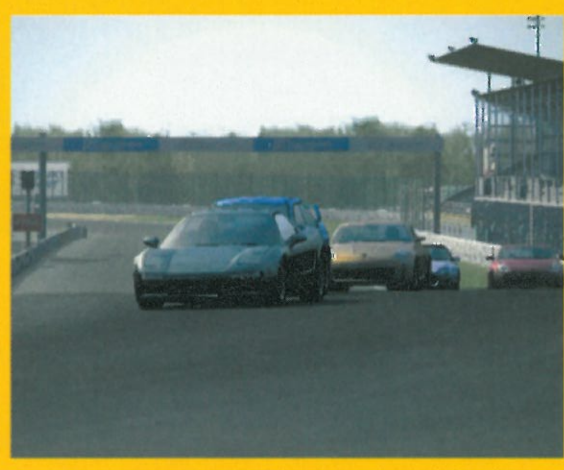




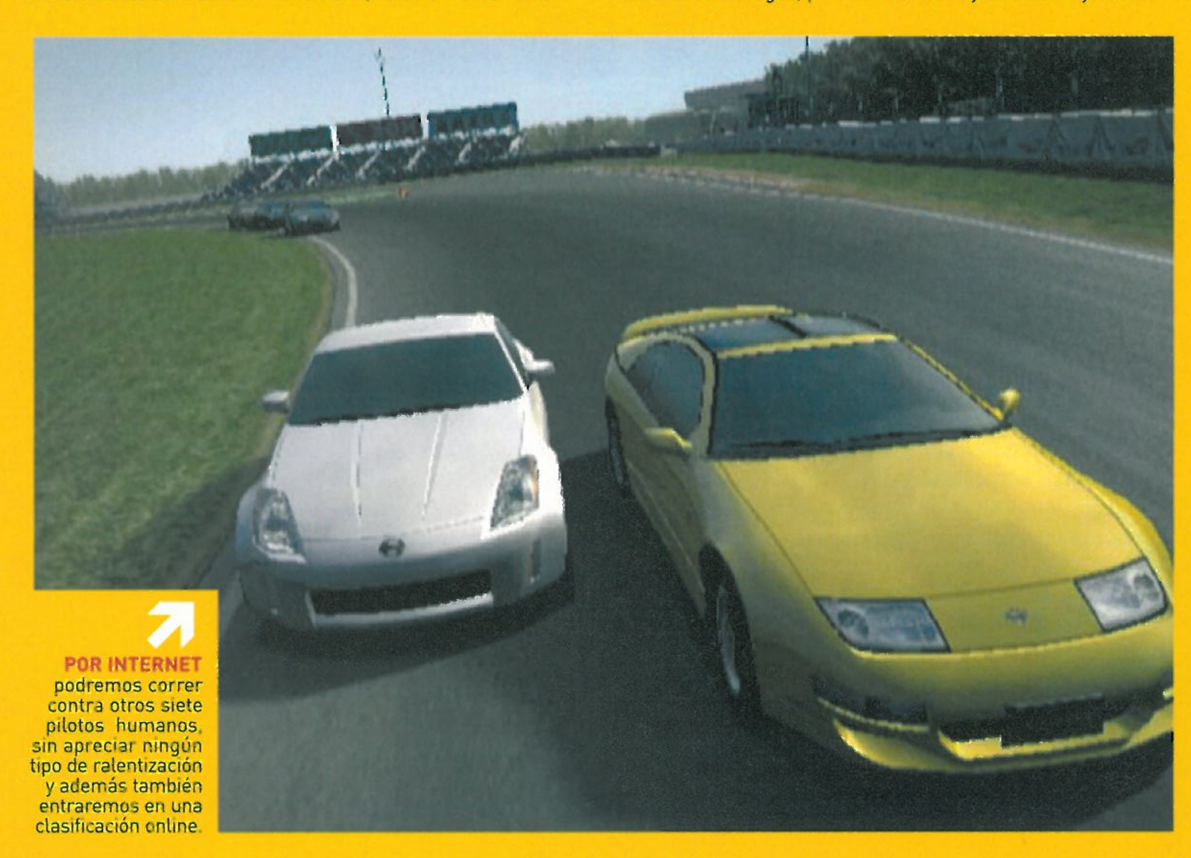
SEGÚN SUS PROGRAMADORES, «GT 4» OFRECERÁ AL JUGADOR LA POSIBILIDAD DE "VIVIR" LA HISTORIA DEL AUTOMOVILISMO



LOS NUEVOS CIRCUITOS incluirán varios trazados urbanos, ambientados en ciudades como París, Tokio o Nueva York.



LAS REPETICIONES conservarán el aspecto televisivo de las anteriores entregas, pero con cámaras y efectos mejorados.



POR INTERNET podremos correr contra otros siete pilotos humanos, sin apreciar ningún tipo de ralentización y además también entraremos en una clasificación online.

MÁS JUEGOS DESTACADOS

¡Mirad lo que nos espera!

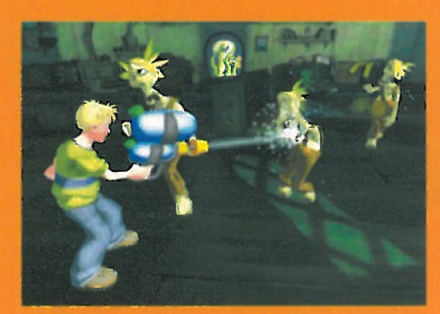
Además de los títulos que os mostramos en formato grande, hubo muchos otros que también dejaron alucinados a todos los asistentes. Estos fueron nuestros favoritos:



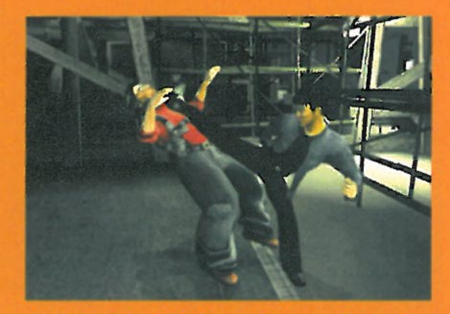
RESIDENT EVIL 4 (GC - FINAL 2004) El "survival" más esperado no era jugable. Sólo vimos un vídeo de 2 min.



MAXIMO 2 (PS2 - OTOÑO) El caballero andante volverá a luchar, a golpe de espada, con un ejército de zombis.



GRABBED BY THE GHOULIES (XBOX - NAVIDAD) Un original "beat 'em up" con mucho humor, obra de Rare.



RISE TO HONOUR (PS2 - NAVIDAD) Un juego de acción con un desarrollo "de cine", creado con la ayuda de Jet Li.



LA JUNGLA será el nuevo escenario de la aventura, lo que significa que, además de infiltrarnos en las líneas enemigas, también tenemos que cazar animales para sobrevivir.

PLAYSTATION 2

METAL GEAR SOLID 3

El mejor espía viaja a la selva

■ Compañía: Konami ■ Género: Aventura de acción ■ Lanzamiento: 2004

1 «MGS3 SNAKE EATER» COMBINARÁ INFILTRACION Y SUPERVIVENCIA, y se desarrollará en el corazón de la jungla. Solid Snake será el único protagonista, y su misión, además de sortear a los enemigos, consistirá en cazar animales para comer, evitar los peligros de la selva (como las serpientes y otros animales) y camuflarse entre los árboles o en el río. También vamos a tener que infiltrarnos en los típicos complejos militares vigilados por el enemigo.

2 TENDRÁ LUGAR EN LOS AÑOS 60, DURANTE LA GUERRA FRÍA, (habrá que ver cómo explican este salto en el tiempo), así que sólo usaremos armas de aquella época, no tendremos a nuestra disposición las nanomáquinas ni podremos utilizar el radar. El argumento revelará claves sobre el origen de Solid Snake y el Big Boss.

3 TENDRÁ UN ASPECTO MUY MEJORADO gracias a un nuevo motor gráfico. En el video que se proyectó en el E3 vimos el alucinante movimiento de las plantas y animales, que reaccionaban en cuanto se acercaba Snake, y sus nuevos movimientos utilizando el cuchillo.

4 ¿CON FUNCIONES ONLINE? Esta tercera parte ya estará preparada para funciones online aunque no es seguro que las incluya, pero Kojima sí ha confirmado que habrá un «Metal Gear Online» en el futuro con este mismo motor.

PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | **EXCELENTE**





LA NUEVA AVENTURA DE SOLID SNAKE NOS LLEVARÁ A LA SELVA, Y VA A MEZCLAR LA INFILTRACIÓN Y LA SUPERVIVENCIA



BAJO EL AGUA, podremos escondernos y acribillar a quienes pasen por los puentes sobre nosotros. Así no dejamos huellas.



LOS MOVIMIENTOS de infiltración, como parapetarnos tras los árboles, van a ser, junto al sigilo, nuestro principal arma.



EL CAMUFLAJE entre los árboles será fundamental para sorprender a los enemigos por la espalda. Además podremos utilizar un cuchillo para no hacer ruido.

MÁS JUEGOS DESTACADOS



CALL OF DUTY (PS2, XBOX,GC - 2004)
Gracias a este juego de acción en primera persona, podremos revivir la Segunda Guerra Mundial luchando en diferentes frentes de combate.



1080 AVALANCHE (GC - NAVIDAD)
El juego de "snow" que hizo furor en N64, saltará a GC apoyado por unos gráficos geniales, nuevas maniobras y un gran modo para 4 jugadores.



THE SUFFERING (PS2, XBOX,GC - 2004)
En esta aventura de terror, sólo para adultos, manejaremos a un condenado a muerte que debe escapar de una cárcel invadida por monstruos.



COUNTER STRIKE (XBOX - OTOÑO)
El punto fuerte de este "shooter" subjetivo serán las partidas online con Xbox Live!. También tendrá escenarios nuevos respecto a la versión de PC.

→ GAMECUBE

ROGUE SQUADRON III
Batallas de otra galaxia

- **Compañía:** LucasArts
- **Género:** Shoot'em up
- **Lanzamiento:** Marzo de 2004

→DE QUÉ VA: Los usuarios de GameCube pueden presumir de tener el mejor juego de disparos que se presentó en toda la feria. Como en los capítulos anteriores, se tratará de pilotar las naves más representativas de "La Guerra de las Galaxias" mientras revivimos las batallas de la trilogía original. Sin embargo, en esta ocasión tendremos a nuestra disposición nuevas naves, como el AT-ST o la moto jet, y un modo cooperativo a dobles que incluye los mejores niveles de «Rogue Squadron II». La posibilidad de bajar de nuestra nave para cumplir los objetivos más arriesgados y un nivel técnico de otra galaxia se encargan de ponerle la guinda a este lanzamiento.

→SUS PUNTOS FUERTES: Por fin podremos manejar a Luke Skywalker y a Han Solo durante todo el juego, y además podremos bajarnos de la nave y cumplir algunas misiones a pie en el bosque de Endor o dentro de la Estrella de la Muerte.

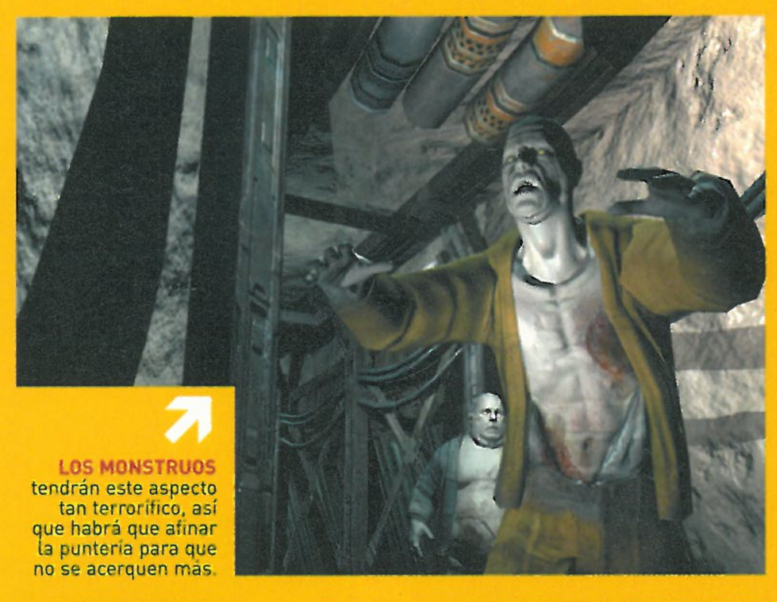


LAS NUEVAS FASES nos permitirán llevar a personajes como Luke o Han Solo, y montar en moto jet o en este taun-taun.






PRIMERA IMPRESIÓN→	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE



LOS MONSTRUOS tendrán este aspecto tan terrorífico, así que habrá que afinar la puntería para que no se acerquen más.

→ XBOX

DOOM III
Disparos y terror "en persona"

- **Compañía:** Activision
- **Género:** Shoot'em up subjetivo
- **Lanzamiento:** Finales de 2004

→DE QUÉ VA: Aunque ya se venía rumoreando algo así, Microsoft dio la gran campanada cuando anunció que se iba a llevar este juegazo en exclusiva para su consola. Se trata de la tercera entrega del título que sentó las bases del género de los disparos en primera persona, aunque esta vez el desarrollo consistirá en algo más que pegar tiros a lo loco. La mecánica será sencilla: nuestra labor, en la piel de un marine espacial, consistirá en acribillar a tiros a los monstruos que han invadido una base situada en Marte, tratando de parar su avance para que no lleguen a la Tierra.

→SUS PUNTOS FUERTES: La ambientación será verdaderamente terrorífica, sobre todo gracias al diseño de los enemigos y al tratamiento de la luz, aunque sólo será la guinda de un apartado gráfico con tanta calidad como cualquier vídeo CG.






PRIMERA IMPRESIÓN→	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE

EL JEFE MAESTRO debe proteger a la Tierra del ataque de los aliens, pero podrá hacerlo a través de Internet, con nuevas opciones y un apartado gráfico que llevará a Xbox hasta sus límites técnicos.

→ XBOX

HALO 2

Tecnología contra alienígenas

- **Compañía:** Microsoft
- **Género:** Shoot'em up subjetivo
- **Lanzamiento:** Primavera de 2004

DE QUÉ VA: Microsoft proyectó en su stand varios vídeos de los 15 primeros minutos de juego real (nada de secuencias pregrabadas), en los que se veía a los aliens de El Pacto llegando a la Tierra para conquistarla, mientras el escuadrón liderado por el Jefe Maestro -o sea, nosotros- se prepara para la batalla dando órdenes, pidiendo ayuda, etc. Además, nuestra armadura inteligente se comunicará con nosotros, y pudimos ver que dispondremos de armas nuevas y un nuevo vehículo, concretamente un tanque volador, para enfrentarnos a las naves que nos acecharán.

SUS PUNTOS FUERTES: La exhibición técnica y gráfica que hizo este juego nos dejó absolutamente impresionados por la grandeza y la riqueza de sus efectos gráficos. Aspectos como el armamento, la IA o las opciones de juego (con opción online incluida), complementan el conjunto.







PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | **EXCELENTE**

MÁS JUEGOS DESTACADOS



DEUS EX 2 (PS2, XBOX - OTOÑO) Este "shooter" subjetivo combinará los niveles de disparos con otros de infiltración. Sus gráficos fueron alabados por todos los asistentes.



SUDEKI (XBOX - FINALES 2003) Microsoft está desarrollando este juego de rol con mucha acción, que nos cautivará por el tamaño y la belleza de sus escenarios.



GEIST (GC - PRIMAVERA 2004) Un nuevo "shooter" subjetivo en el que controlamos a un espíritu capaz de meterse en los cuerpos de todos los personajes que nos encontremos.



STARFOX 2 (GC - PRIMAVERA 2004) Namco ha tomado el relevo de Rare para desarrollar una nueva entrega de esta mezcla entre "shooter" espacial y aventura en tercera persona.

PS2 · GC · XBOX

MEDAL OF HONOR RISING SUN

La guerra aún no ha acabado

- **Compañía:** Electronic Arts
- **Género:** Shoot'em up subjetivo
- **Lanzamiento:** Septiembre

→DE QUÉ VA: La expectación en el stand de EA para poder jugar por fin con la secuela de «Medal of Honor: Frontline» era total, y después de ver un vídeo en el que jugaban los programadores, lo cierto es que cumplió con las expectativas creadas. El juego comenzará en el bombardeo de Pearl Harbor, y después nos llevará a las selvas de las islas del Pacífico para luchar contra el ejército japonés. Entre las novedades más interesantes, encontraremos la posibilidad de pilotar vehículos como una lancha.

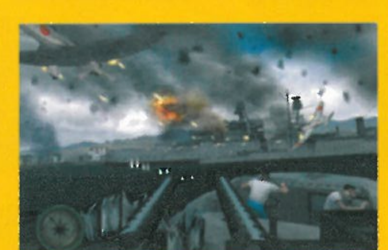
→SUS PUNTOS FUERTES: Su extraordinaria calidad técnica será la clave, junto al interesante desarrollo de las misiones, en las que habrá que ayudarse de los miembros del escuadrón en determinados momentos, y la variedad de los objetivos.

LOS FAMOSOS ZERO japoneses serán los primeros enemigos a batir en esta gran recreación del ataque nipón a Pearl Harbor.











PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE

EL HOMBRE ARAÑA dispondrá de nuevas habilidades en su nuevo juego, tanto para desplazarse como para atacar.

PS2 · GC · XBOX

SPIDER-MAN 2

La tela de araña vuelve a tejerse

- **Compañía:** Activision
- **Género:** Aventura de acción
- **Lanzamiento:** Navidad de 2004

→DE QUÉ VA: Aún falta mucho para el estreno de la segunda película de "Spider-Man", en la que estará basado este juego, y Activision sólo mostró un vídeo y una fase jugable. En ellos aparecía Spiderman saltando sobre varios coches, lanzando telarañas múltiples a diferentes enemigos a la vez, usando su sentido arácnido en plan "tiempo bala", y con plena libertad para moverse por la ciudad, andando o lanzando telarañas. Como el juego estará íntegramente basado en la película, y aún no se ha desvelado su argumento, nos quedamos sin saber quiénes serán los enemigos en esta ocasión.

→SUS PUNTOS FUERTES: Los gráficos volverán a ser uno de sus puntos clave, pero lo mejor será el avance en las habilidades de Spiderman, que se moverá con las telarañas de edificio en edificio, caminando por las calles, y con nuevos tipos de golpes.









PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE





OCHO JUGADORES van a tener que cooperar a través de Internet para encontrar el camino de salida de Raccoon City. En su huida encontrarán zombis y también otros personajes secundarios con los que interactuar.

→ PLAYSTATION 2

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Uno de los grandes de la feria

- **Compañía: Capcom**
- **Género: Aventura de terror online**
- **Lanzamiento: 2004**

DE QUÉ VA: Los anteriores «Resident» se centraban en la lucha de los miembros del grupo STARS contra los zombis de Raccoon City, pero... ¿que fue de los habitantes de la ciudad? Esta vez asumiremos el papel de gente "normal" que debe escapar de allí antes de que el ejército lance un misil para acabar con todos los muertos vivientes. ¡El tiempo apremia!

SUS PUNTOS FUERTES: Por fin probamos las partidas online, y el resultado es impresionante. Iban tan suaves como el juego individual, pero con el aliciente de buscar la cooperación de los compañeros (hasta 8 en total) para luchar contra los zombis, resolver puzzles, etc. ¡Fantástico!







PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | **EXCELENTE**

TODO SOBRE SONY

PS2 juega sobre seguro

Después de hacer saltar la banca con el anuncio de su nueva portátil, Sony se ha asegurado un año de éxitos gracias a las últimas entregas de sus franquicias más populares:



- **MÁS JUEGOS QUE NADIE.** La buena salud de PS2 se apoya en el número de lanzamientos y en su calidad. Sin ir más lejos, «MGS 3» y «GT4», dos de los más esperados, eran exclusivos.
- **EL APOYO DE LAS "THIRD PARTIES"** quedo bien claro con la concesión, en exclusiva, de las opciones online en los juegos deportivos de EA. En España, la medida sólo afectará al nuevo «FIFA».



- **UNA NUEVA PS2** saldrá a finales de año. Será la misma máquina, pero con capacidad para leer CD-R y DVD-R, Progressive Scan, un ventilador más silencioso y un puerto de infrarrojos para el mando a distancia. Además, incluirá disco duro y adaptador de red, ideal para jugar a «Final Fantasy XI».



- **EL JUEGO ONLINE,** con «GT 4» a la cabeza, también es uno de los puntos fuertes de PS2. Sony lanzará en breve unos auriculares para que podamos hablar al mismo tiempo que jugamos.

PS2·GC·XBOX

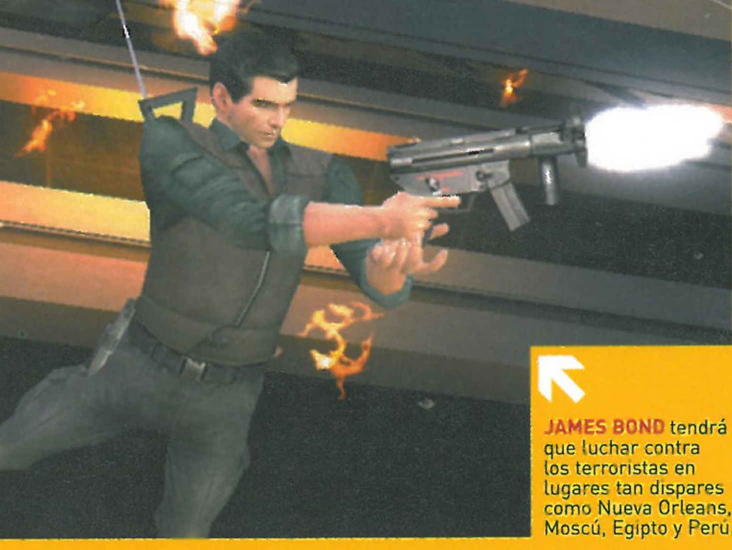
007 EVERYTHING OR NOTHING

Vuelve el espía más polifacético

- Compañía: Electronic Arts
- Género: Aventura de acción
- Lanzamiento: Otoño

DE QUÉ VA: Tras haber pilotado un helicóptero y usado los nuevos gadgets que tendrá James Bond (o sea, Pierce Brosnan) en este juego, os aseguramos que fue una de las aventuras de acción en tercera persona más molonas de toda la feria. No estará basado en ninguna peli, pero traerá novedades: adiós a la típica vista subjetiva, fases con desarrollos alternativos, una especie de tiempo bala (con una barra de energía que se recarga al usar los "gadgets"), infiltración, modo para 4 jugadores, localizaciones en todo el mundo y, por supuesto, chicas Bond como Shanon Elizabeth ("American Pie").

SUS PUNTOS FUERTES: Su nueva vista en tercera persona y los numerosos gadgets (atentos al gancho de la espalda), que prometen un juego cautivador.



JAMES BOND tendrá que luchar contra los terroristas en lugares tan dispares como Nueva Orleans, Moscú, Egipto y Perú.






PRIMERA IMPRESIÓN → BUENA | **MUY BUENA** | EXCELENTE

GAMECUBE

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

La magia del rol a cuatro jugadores

- Compañía: Square Enix
- Género: Juego de Rol
- Lanzamiento: Diciembre

DE QUÉ VA: Square-Enix por fin permitió a los periodistas echarle unas partidas a su juego estrella de la feria, un «Final Fantasy» que va a pasar a la historia como el primero que permitirá participar a cuatro personas al mismo tiempo. Nuestro objetivo será recorrer un extenso mundo lleno de peligros y puzzles, utilizando nuestra magia mientras buscamos las "gotas Mirula", que son esenciales para mantener "vivo" un cristal mágico que le asegura salud y prosperidad al pueblo en el que habitamos.

SUS PUNTOS FUERTES: El debut de la saga «Final» en GameCube y su innovador desarrollo multijugador serán una fuerte apuesta de Square Enix.

LOS PROTAGONISTAS de este juego tendrán que unir sus fuerzas y habilidades mágicas para enfrentarse a cientos de peligros.






PRIMERA IMPRESIÓN → BUENA | **MUY BUENA** | EXCELENTE

TODO SOBRE MICROSOFT

Dueño y señor de Internet

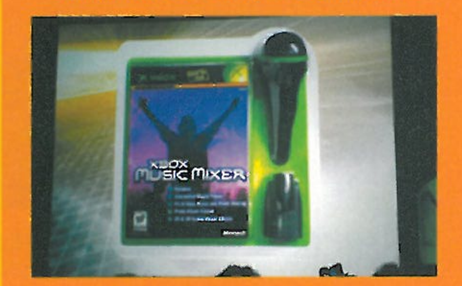
Xbox Live!, el servicio online de Microsoft, se ha confirmado como el lugar ideal para que los jugadores se encuentren en la red. La inmensa mayoría de sus juegos ya son online:



- **LOS ANUNCIOS DE JUEGOS EXCLUSIVOS**, como «Doom III», y de nuevas funciones online demostraron la excelente salud de esta consola. No se dijo nada sobre una futura Xbox 2.
- **RARE** presentó cuatro nuevos juegos en la feria, pero aún así no fue capaz de acallar los constantes murmullos acerca de la ausencia de «Perfect Dark Zero», del que no se vio ni un vídeo.



- **HALO 2** era el juego más esperado de la feria. Para ver un vídeo de 10 minutos hacía falta ponerse en una larguísima cola, pero merecía la pena. Según Ed Fries (el responsable del desarrollo de juegos para Xbox) "será el juego más impresionante nunca visto".
- **MUSIC MIXER** sirvió como ejemplo de las posibilidades que aún quedan por explotar en esta consola. El rapero Snoop Doggy Dog se marcó unos temas con este original karaoke, que será compatible con cualquier CD musical.



GANDALF será sólo uno de los tres personajes nuevos que aparecerán en este juego, en el que los combates a diestro y siniestro seguirán siendo los protagonistas totales. Y además, ahora con dos jugadores simultáneos.

→ PS2 • XBOX • GC

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY

Completa la trilogía del anillo

- **Compañía:** Electronic Arts
- **Género:** Beat'em up
- **Lanzamiento:** Diciembre

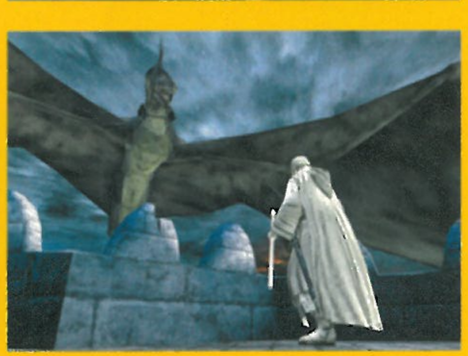
DE QUÉ VA: En la feria comprobamos que, después del éxito de «Las Dos Torres», van a llegar un montón de nuevos beat'em up a todas las consolas. Pero, sin duda, el más llamativo va a ser esta secuela, que seguirá el argumento de la tercera película de "El Señor de los Anillos", y nos ofrecerá un desarrollo más largo (las fases serán tres veces más extensas), más personajes, nuevos movimientos y vídeos de la película.

SUS PUNTOS FUERTES: Permitirá dos jugadores simultáneos, a elegir entre los tres del primer juego, más Gandalf, Frodo y Sam, así como utilizar máquinas de guerra (catapultas, etc.), y hasta lanzar magias.









PRIMERA IMPRESIÓN → BUENA | **MUY BUENA** | EXCELENTE

PLAYSTATION 2

GHOSTHUNTER
Un poli a la caza de fantasmas

- Compañía: **Sony**
- Género: **Aventura de acción**
- Lanzamiento: **Diciembre**

→DE QUÉ VA: Siguiendo el estilo de las mejores películas de terror y suspense (así como de juegos de la talla de «Silent Hill 3» y «Project Zero», por qué no decirlo), Sony está creando una aventura de acción que brilló con luz propia en su stand. Su argumento habla de un ejército de fantasmas monstruosos empeñado en acabar con todos los seres vivos, y nosotros vamos a ser los encargados de aguarles la fiesta con la ayuda de varias armas y un montón de "gadgets". Los efectos de luces y sombras, y los detallados, aunque oscuros entornos, conseguirán meternos en ambiente.

→SUS PUNTOS FUERTES: El protagonista deberá resolver enigmas y hallar ítems ocultos mientras utiliza sus distintos artefactos y va asimilando habilidades a medida que acaba con los fantasmas. Tiene toda las papeletas de convertirse en el próximo objeto de culto de los aficionados a los juegos de terror, que están de moda.

LAZARUS JONES, el protagonista de esta aventura, será un policía con poderes para ver criaturas así de espeluznantes.






PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | **MUY BUENA** | EXCELENTE



EL CONTROL volverá a ser la clave para llevar a la cuarta parte de este juego hasta la cima de los simuladores de rally.

PS2·XBOX

COLIN McRAE 4
En busca del realismo total

- Compañía: **Codemasters**
- Género: **Velocidad**
- Lanzamiento: **Noviembre**

→DE QUÉ VA: Aunque había cola para probarlo, no nos quisimos perder la nueva entrega del mejor simulador de rally de la nueva generación. Volveremos a correr con el campeón escocés, pero esta vez en su nuevo Citröen Xsara WRC. Se han mejorado las físicas (sobre todo en los escenarios, que serán aún más reales y sólidos), los 20 coches incluidos estarán aún más detallados y mostrarán mejores efectos de reflejos y destrozos en la carrocería, y podremos flipar con el alucinante modo multijugador a pantalla partida para dos pilotos en PlayStation 2, y cuatro en la versión de Xbox.

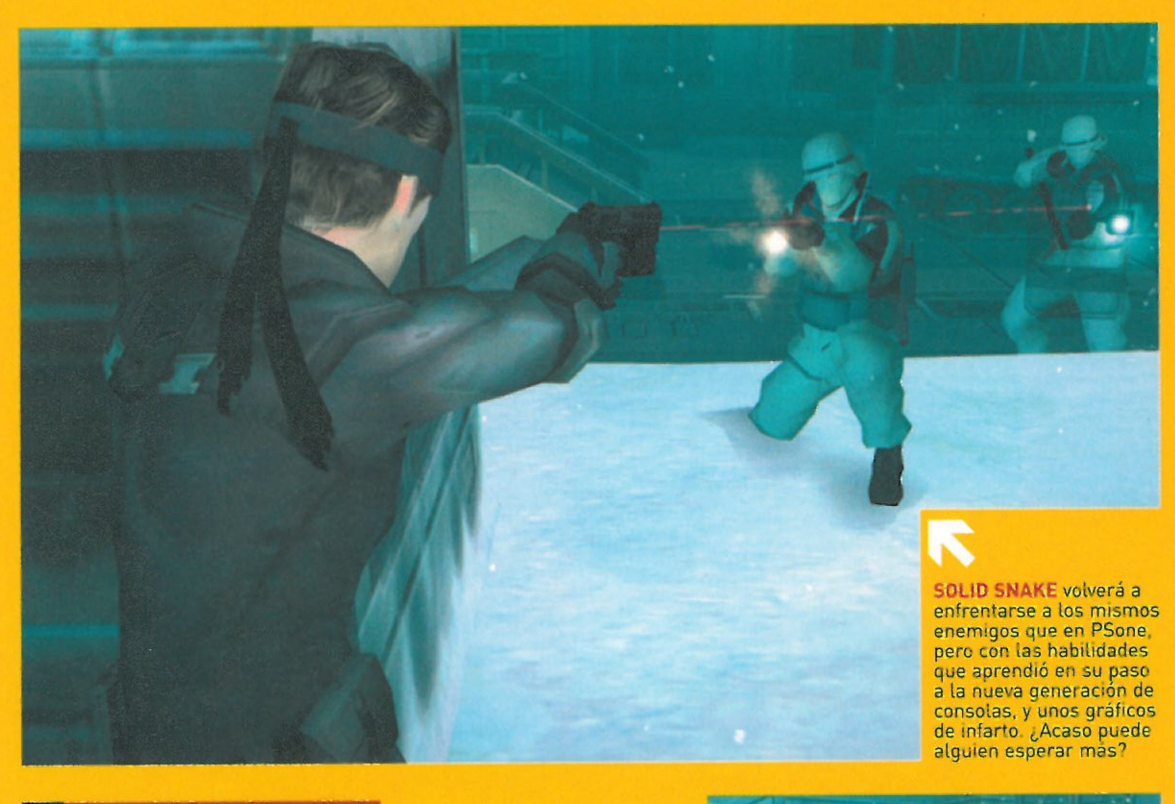
→SUS PUNTOS FUERTES: Aunque Codemasters ha optado por no incluir ninguna opción para Internet, el juego traerá todos los modos de juego potenciados respecto a su antecesor, mejores gráficos, y el extraordinario control de simulador que lo ha convertido en una leyenda de los juegos de rally.







PRIMERA IMPRESIÓN→ **BUENA** | MUY BUENA | EXCELENTE



SOLID SNAKE volverá a enfrentarse a los mismos enemigos que en PSone, pero con las habilidades que aprendió en su paso a la nueva generación de consolas, y unos gráficos de infarto. ¿Acaso puede alguien esperar más?

→ GAMECUBE

METAL GEAR S. TWIN SNAKES

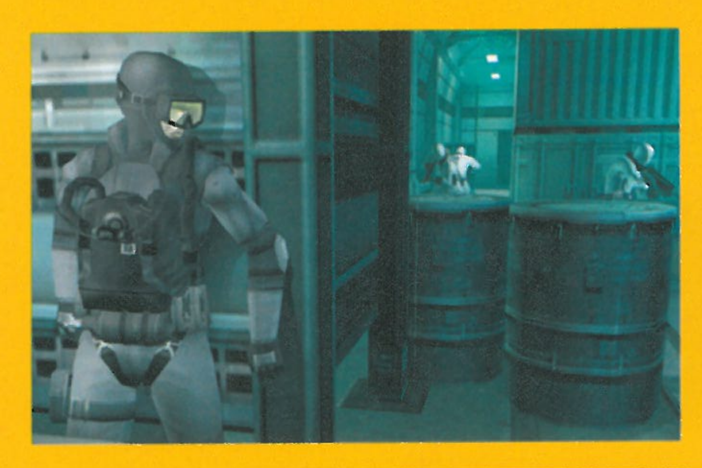
El "remake" de tus sueños

- Compañía: Konami
- Género: Aventura
- Lanzamiento: Diciembre

DE QUÉ VA: Después de muchos rumores sobre el tema, Konami se decidió a mostrar en movimiento la reedición del «MGS» original de PS para GameCube, que será exactamente igual en el desarrollo, pero tendrá un aspecto gráfico a la altura de «Metal Gear Solid 2», así como la mayoría de los movimientos que incorporó la segunda parte, como el descolgarse en las barandillas, disparar en primera persona o esconder los cuerpos.

SUS PUNTOS FUERTES: El gran atractivo para los usuarios de GC será el poder engancharse a la saga desde su primera entrega, pero con una calidad técnica impresionante, así como algunos "detalles" exclusivos.





PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | **EXCELENTE**

Apuesta por la conectividad

Al contrario que las otras dos grandes compañías, Nintendo ha dejado a un lado los juegos online para centrarse en la conectividad entre GameCube y Game Boy Advance:



- **SATORU IWATA ES MUY AMBICIOSO.** El presidente de Nintendo dijo que «Mario» y «Metroid» están bien, pero que pueden hacer mejores juegos, y confirmó que en la Gran N ya están trabajando en una nueva consola.
- **LA AUSENCIA DE GRANDES TÍTULOS,** del tipo «Zelda» o «Metroid», que se mostraron el año pasado, nos dejó algo fríos, pero se compensó con el anuncio de colaboración entre Nintendo y Konami.



- **CARD E-READER** fue uno de los periféricos estrella. Nintendo mostró su utilidad para cargar personajes en títulos como «Animal Crossing», y anunció que lanzarán juegos clásicos y tipo "hand-held" en este soporte.
- **STAGE DEBUT** es el nombre de un nuevo interfaz que permitirá cargar fotos digitales (o cartas) a través de GBA. Así podremos conseguir que los personajes también tengan nuestra cara. ¿Reconocéis aquí a Iwata?



XBOX

DINO CRISIS 3

Los dinosaurios se van al espacio

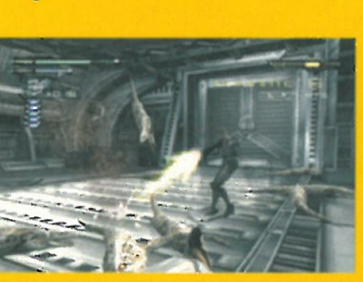
- **Compañía:** Capcom
- **Género:** Aventura de acción
- **Lanzamiento:** Noviembre de 2003

→DE QUÉ VA: La saga que comenzó en PSone como una aventura de terror, ha terminado convirtiéndose en uno de los juegos de acción más prometedores de toda la feria. Bajo la piel de dos soldados del espacio, Patrick y Sonia, deberemos escapar de una gigantesca nave espacial que ha sido invadida por ¡dinosaurios! Además de repartir plomo entre los lagartos, también tendremos que hacer gala de nuestra habilidad resolviendo puzzles, porque resulta que la nave en la que estaremos es un inmenso laberinto que se precipita en caída libre hacia la tierra. Por suerte, para movernos más deprisa por la nave, contaremos con un jetpack que nos permitirá volar.

→SUS PUNTOS FUERTES: Sin lugar a dudas, el uso del jetpack, que sirve para apuntar a la cabeza de los dinosaurios más grandes y alcanzar las partes más alejadas de la nave, que va girando sobre sí misma a lo largo de todo nuestra aventura.

LOS DINOSAURIOS no tienen la forma tradicional, sino que se han adaptado para moverse mejor por el interior de la nave.












PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE



LOS TIROTEOS y las fases de infiltración en equipo serán la manera de acabar con los terroristas que nos amenazan.

PLAYSTATION 2

SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN

Lucha antiterrorista en equipo

- **Compañía:** 989 Studios
- **Género:** Aventura de acción
- **Lanzamiento:** Diciembre de 2003

→DE QUÉ VA: Gabe Logan, el protagonista de los juegos anteriores, dirigirá un comando para acabar con unos terroristas que están sembrando el pánico por todo el mundo. Esta vez, nosotros encarnaremos a uno de los cuatro agentes (conectados a través de internet) que estarán bajo sus órdenes, y que tendrán que recorrer 17 niveles demostrando sus habilidades para el combate en equipo. Por suerte, podremos hablar con nuestros compañeros, a través de los auriculares, para planear nuestras acciones.

→SUS PUNTOS FUERTES: Sus programadores nos contaron que lo más interesante será la posibilidad de construir nuestro personaje desde cero, cambiando su aspecto y características y escogiendo sus armas entre un catálogo de más de 100.









PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE

→ PS2·GC·XBOX

THE FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE

Acción gótica al máximo nivel

- Compañía: 3DO
- Género: Aventura de acción
- Lanzamiento: Otoño

→DE QUÉ VA: Manejaréis a un ángel caído, al que se le ha ocurrido derrotar a los cuatro jinetes del Apocalipsis. Según avancéis por los grandes escenarios iréis "liberando almas" (eliminando gente), de forma que, si son buenos, irán al cielo y si son malos, al infierno de fuego. Para ello contaréis con dos pistolas y una gran espada (todo muy al estilo de «Devil May Cry»), en un ambiente moderno y oscuro.

→SUS PUNTOS FUERTES: Tiene todas las cualidades que llevaron hasta la cima a «Devil May Cry», pero con un aspecto gráfico "underground" superior.



EL PROTAGONISTA no es Dante pero se le parecerá, y según comprobamos, su forma de actuar va a ser muy parecida.





PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE



NOVA es el nombre de esta letal soldado espacial, que usará su poder de ataque para luchar contra dos razas enemigas.





→ PS2·GC·XBOX

STARCRAFT GHOST

Guerra de razas en la galaxia

- Compañía: Vivendi
- Género: Aventura de acción
- Lanzamiento: Diciembre

→DE QUÉ VA: En el universo de Starcraft, tres razas lucharán por el poder. Nosotros controlaremos a Nova, una soldado humana que debe hacer misiones de infiltración para luchar contra Protos y Zerg, las dos razas rivales. Nuestra heroína podrá utilizar poderes especiales (nosotros probamos la invisibilidad, aunque se podrán adquirir más). Pero lo más interesante es que también habrá distintos movimientos especiales, e incluso una especie de "fatality" para acabar con ciertos enemigos.

→SUS PUNTOS FUERTES: Su concepción no parece muy novedosa, pero el desarrollo sí que resultará innovador y vibrante. Además, su nivel gráfico dejará impactado a más de uno.

PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE

LOS JUEGOS DE GBA

Reediciones e innovación

La portátil de Nintendo también dio mucho que hablar en el E3, tanto por la calidad como por la cantidad de títulos presentados, listos para llegar a la recién creada GBA SP:



■ SUPER MARIO ADVANCE 4 (OCTUBRE) Una reedición de «Super Mario 3» que será compatible con el E-card Reader.



■ DONKEY KONG COUNTRY (JULIO) Será una versión idéntica a la que salió en SNES, pero con multijugador.



■ BOKTAI (FINAL 2003) Este innovador juego de rol cambiará su desarrollo según lo juguemos de día o de noche.



■ SWORD OF MANA (FINAL 2003) Este prólogo de la legendaria saga de rol nos permitirá conocer sus comienzos.

PS2•GC•XBOX

PRINCE OF PERSIA
Un clásico de nueva generación

- **Compañía:** Ubi Soft
- **Género:** Aventura
- **Lanzamiento:** Noviembre

→DE QUÉ VA: Mientras hablábamos con Jordan Mechner, el creador de este mítico juego, tuvimos ocasión de echar nuestra primera partida a la nueva versión y comprobar los grandes progresos que están haciendo sus programadores. Según el argumento, este príncipe vive tranquilo en su palacio hasta que se monta un buen lío cuando alguien desentierra cierto artefacto mágico que convierte en zombis a los seres humanos. A partir de ahí, el desarrollo nos planteará, como en el juego original, innumerables trampas, que se solventarán por medio de acrobacias y movimientos especiales en plan "tiempo bala", así como peleas con una espada y una daga mágica.

→SUS PUNTOS FUERTES: Las míticas animaciones del protagonista están siendo actualizadas con gran realismo, junto a unos amplios escenarios llenos de encanto. Además, el personaje podrá hacer nuevas acrobacias y hasta varios combos.

EN ESTA AVENTURA vamos a tener que avanzar por unos grandes escenarios repletos de trampas y fieros enemigos.







PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE

PLAYSTATION 2

EVERQUEST ONLINE
Todo el mundo en tus manos

- **Compañía:** Sony
- **Género:** Juego de rol online
- **Lanzamiento:** Otoño

→DE QUÉ VA: Entre los títulos que Sony Online, la división de juegos por Internet de Sony, mostró durante los tres días que duraba la feria, destacó este juego de rol online masivo, en el que nos sumergiremos dentro de un mundo persistente (o sea, que aunque nosotros nos desconectemos, otros seguirán jugando en él sin que se acabe la partida). Estará ambientado en una mística época medieval, podremos elegir personajes de 9 razas y 13 clases, y habrá miles de jugadores conectados al mismo tiempo, muchas localizaciones por explorar, y multitud de enemigos contra los que combatir a muerte en tiempo real. Y todo, a gran velocidad gracias a la banda ancha.

→SUS PUNTOS FUERTES: Será de un juego al estilo «Phantasy Star Online», con muchos combates y desarrollo progresivo de los personajes, pero potenciado por su enorme variedad de opciones y la posibilidad de configurar los personajes al 100%.

ESTE JUEGO DE ROL será la clave, según el vicepresidente de Sony Online, para expandir el juego por Internet en Europa.






PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE

→ GAMECUBE

F-ZERO GX
Una alianza para acelerar a tope

- Compañía: Nintendo/Sega
- Género: Velocidad
- Lanzamiento: Noviembre

→DE QUÉ VA: Dos compañías históricamente rivales se unieron en la feria para mostrar a todo el mundo una de sus obras más esperadas, el clásico juego de velocidad de Nintendo que va a llegar a GameCube con unos gráficos de infarto y una sensación de velocidad más allá de lo imaginable. ¡Y os aseguramos que viéndolo en directo es todavía más impresionante! El juego incorporará varios modos de juego distintos, y una interesante opción (no confirmada aún para España) para conectarse con la versión arcade del juego e intercambiar datos y aumentar las opciones de juego.

→SUS PUNTOS FUERTES: Los seguidores de la saga alucinarán con la calidad del apartado gráfico, teniendo en cuenta la extremada velocidad con que se mueven los entornos poligonales, que dan la impresión de ser bastante sólidos.



LA VELOCIDAD será la gran protagonista de estas carreras, en las que los buenos reflejos resultarán básicos para ganar.





PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | **MUY BUENA** | EXCELENTE



DISPARAR PRIMERO y preguntar después será el modo más seguro de atravesar los interminables escenarios del juego.





→ XBOX

CONKER
Una ardilla con malos modales

- Compañía: Microsoft
- Género: Acción
- Lanzamiento: 2004

→DE QUÉ VA: ¿Recordáis un juego muy polémico de Rare para Nintendo 64, protagonizado por una ardilla, que no llegó a salir en nuestro país? Pues bien, el "fichaje" de Rare por Microsoft ha hecho posible que por fin vaya a salir una versión del mismo título, aunque mejorado con opciones online y un modo multijugador, gráficos más avanzados... ¡e incluyendo todas las partes que fueron censuradas por Nintendo cuando salió en EE.UU.! Así las cosas, podréis liaros a golpes y tiros con todos los enemigos que veáis -por graciosos que parezcan-, mientras os partís de la risa por las ocurrencias de esta ardilla, y de paso charláis con otros jugadores por Internet.

→SUS PUNTOS FUERTES: Su gran atractivo será el disfrutar con la versión sin censuras del juego, además de la posibilidad de jugar partidas online.

PRIMERA IMPRESIÓN→ **BUENA** | MUY BUENA | EXCELENTE

EL AMBIENTE DE LA FERIA

El gran festival de los juegos

Además de los juegos, las azafatas, y los periodistas con prisa, en el E3 también se vieron tipos disfrazados, gente haciendo cola para ver los mejores títulos y algunos rumores:



- SEGA ya no tiene su propia consola, pero sigue siendo uno de los grandes nombres de la industria, como se puede ver por las cola que se formó para ver los nuevos juegos de Sonic.



- LOS ZOMBIS del genial «Resident Evil Outbreak» se habrían puesto las botas con la cantidad de gente que hacía cola para probar el juego online. Este juego fue nominado como mejor título del E3.



- LOS "MAROMOS" que presentaban algunos de los juegos tenían esta pinta tan poco recomendable. Y lo peor de todo es que no se trata del malo, sino del protagonista de «The Suffering». Nosotros, por si acaso, ni nos acercamos.

GAMECUBE

MARIO KART DOUBLE DASH

La carrera más loca del mundo

- **Compañía:** Nintendo
- **Género:** Velocidad
- **Lanzamiento:** Diciembre

→DE QUÉ VA: Nintendo vuelve a las carreras de karts con novedades como la inclusión de dos personajes por vehículo (uno conduce y el otro lanza ítems), modo para 2 y 4 usuarios en modo cooperativo o contrario, nuevos ítems, gráficos súper coloridos, etc. Además, en la feria se podía jugar -no se ha confirmado que esta opción vaya a estar disponible en el juego final- con 32 personas a la vez conectando ocho consolas entre sí. ¡Y era la bomba!

→SUS PUNTOS FUERTES: La enorme capacidad de diversión de este sistema de juego está fuera de cualquier duda, pero sus nuevas opciones y los modos de juego renovados (multijugador incluido) pueden multiplicar la locura.

LOS PERSONAJES que van en el kart se podrán alternar para aprovechar mejor las características propias de cada uno.









PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE

PLAYSTATION 2

JAK II: RENEGADE

La pareja de moda crece

- **Compañía:** Sony
- **Género:** Plataformas
- **Lanzamiento:** Otoño de 2003

→DE QUÉ VA: El dúo plataformero más famoso de PlayStation 2, que se llevó tantos éxitos gracias a «Jak & Daxter», fue mostrado por Sony -junto a los programadores de Naughty Dog- con toda la pompa que se merecía. En esta ocasión, un Jak bastante crecidito tendrá que volver a las andadas junto a su colega Daxter, en lo que Sony llamó una "nueva experiencia de juego cinemática" lo que hace pensar en más vídeos y un argumento más elaborado. Además, el juego incluirá personajes nuevos y cambios en la historia según vuestras acciones dentro de cada misión, y por supuesto mantendrá la ausencia de pantallas de carga y el tiempo real.

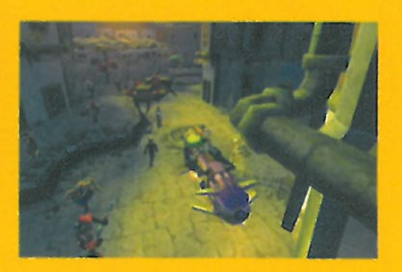
→SUS PUNTOS FUERTES: Su nuevo planteamiento, en el que Jak tiene un aspecto más adulto y se hace más énfasis en la acción y los disparos, lo cual puede hacer que consiga gustar mucho más a los usuarios de PS2 de más edad.

ESTOS DOS COLEGAS volverán a llenar vuestra PS2 de saltos y plataformas, pero también de mucha acción y disparos.









PRIMERA IMPRESIÓN→ BUENA | MUY BUENA | EXCELENTE



LAS LICENCIAS van a permitir a EA Sports incluir más de 350 equipos reales, que sumarán unos 10.000 jugadores, estadios y público con unos 400 cánticos grabados "in situ". ¡Eso es realismo!

PS2 · GC · XBOX

FIFA 2004

El deporte rey se hace online

- Compañía: EA Sports
- Género: Fútbol
- Lanzamiento: Septiembre

DE QUÉ VA: Electronic Arts dio la campanada al anunciar durante la feria que la esperada nueva entrega de su saga futbolera, que va a salir para todas las consolas, por primera vez tiene pensado incluir partidas online... aunque serán exclusivas para PS2. Aparte de este bombazo, pudimos ver que, entre otras mejoras, el juego incluirá un nuevo motor, preparado para llevar hasta el límite la capacidad de las consolas de 128 bits en el modelado de los personajes, que la jugabilidad se va a retocar, se suavizarán las animaciones y la IA de los rivales estará increíblemente conseguida. Por cierto, ahora también incluirá opciones de "manager".

SUS PUNTOS FUERTES: La opción de jugar por Internet puede marcar las diferencias a su favor, aunque su acostumbrada calidad, las 16 ligas incluidas y la inestimable ayuda de 500 licencias harán el resto.









PRIMERA IMPRESIÓN → BUENA | **MUY BUENA** | EXCELENTE

EL AMBIENTE DE LA FERIA

■ ENTRE LAS PERSONALIDADES que se pasaron por la feria estuvieron Steven Lisberger, el director de "Tron", Tod McFarlane, creador de Spawn, y Stan Wiston, que hizo los efectos de "Alien".

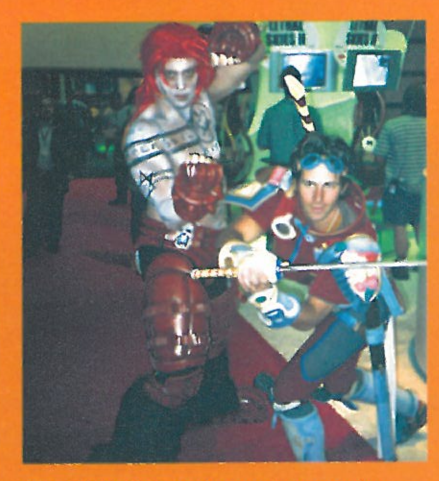


■ ARMADO HASTA LOS DIENTES. Ésa era la única forma de llegar a las salas donde pudimos entrevistar a genios como Kojima, el creador de «MGS», o Mechner, el de «Prince of Persia».

■ UN NUEVO MATRIX. Un día antes de que se estrenara "The Matrix Reloaded" en EE.UU., Ubi Soft hizo público el lanzamiento de un nuevo juego para PC basado en el universo creado por los Wachowski: «The Matrix Online».



■ POKÉMON también tuvo una presencia importante, con dos nuevos títulos para GC («Colosseum» y «Pokémon Channel») y un pinball para GBA.



■ LAS CHICAS pudieron alegrarse la vista con estos luchadores de «Guilty Gear X» que se paseaban por los stands buscando pelea. Y luego dirán que sólo ponemos fotos de azafatas...

湾岸

El Futuro de las Carreras Callejeras ilegales

MIDNIGHT CLUB II

LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



No existen rutas. Conduce por cualquier calle de la ciudad.
Encuentra el camino más rápido para ganar.



Los policías saben donde estas- No te dejes coger.



Usa trucos para ganar o bien para demostrar quien eres.
El estilo es casi tan importante como ser primero.

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2





PlayStation 2

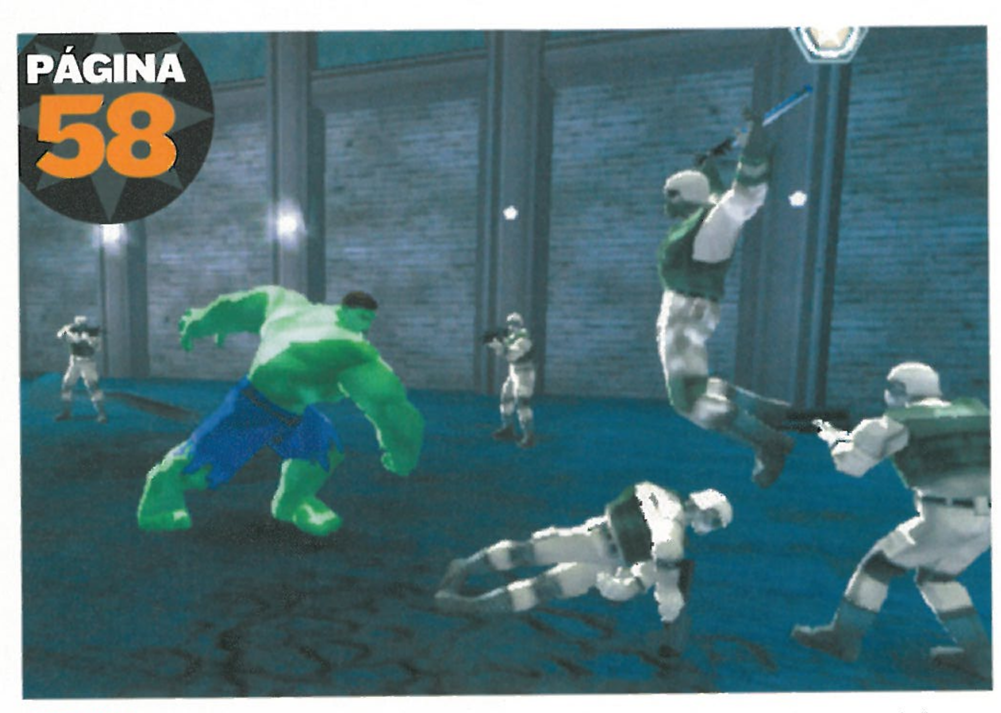






PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



«THE HULK» Este héroe de la Marvel ha cogido un cabreo tan gordo que se ha puesto verde, y se va a dedicar a destrozar todo lo que encuentre en esta aventura de acción para PS2, Xbox y GC. ¡Tened cuidado al pasar de página!



«DARK CHRONICLE» Este juego de rol en "cel-shading" para PS2 ha logrado cautivarnos en nuestro primer contacto. ¡Corred a descubrir por qué!



RESIDENT EVIL: DA

Esta zombi es sólo uno de los muchos que habrá en esta incursión de la saga «Resident Evil» dentro del género de los disparos en PS2.



«CLOCK TOWER 3» Todavía estamos temblando tras probar la nueva aventura de terror para PS2. ¿Os atrevéis con ella?

EN ESTE NÚMERO...

Acción de película con La Masa, rol del bueno con «Dark Chronicle», la saga «Resident» que se pasa a los disparos, carreras vertiginosas... ¿Alguien da más?





LA MAQUINARIA PESADA DEL EJÉRCITO será tan sólo uno de los muchos enemigos contra los que se tendrá que enfrentar Hulk en este juego de acción. Suerte que su fuerza y poder le permitirán darles a todos una paliza.



LAS CLAVES

1 EL SUPERHÉROE. Nos podremos convertir en Hulk y usar su increíble fuerza para demolerlo todo.

2 SU DESARROLLO, que va a mezclar la acción más brutal con fases de sigilo e infiltración.

3 LOS GRÁFICOS, una mezcla de escenarios interactivos con personajes "cel shading".

- Junio
- Vivendi Universal
- Acción

HULK

Si creéis que un cabreo enorme es que lo que pilla vuestra madre cuando no hacéis la cama, esperad a ver a este tío, que se transforma en un gran monstruo verde de fuerza ilimitada.

EL PROTAGONISTA DE LA PELÍCULA DEL VERANO va a ser un gigante verde y poderoso. No hombre, no es el de los guisantes. Hablamos de Hulk, el próximo héroe del cómic en llegar a la pantalla grande. Para aquellos que no hayáis leído mucho del personaje, o seáis demasiado impacientes como para esperar al estreno, os contamos de qué va el tema: Bruce Banner es un científico que, después de recibir una dosis masiva de radiación Gamma, empezará a dar rienda suelta a su bestia interior... literalmente: cada vez que se enfade, Banner se transformará en Hulk (o "la Masa", para los nostálgicos). Eso y mil cosas más ocurrirán en la película, pero el juego se desarrollará después de lo que veamos en el cine, así que para tener una experiencia "100% Hulk" no nos podemos perder ninguno de los dos. Eso sí, ambos van a tener un denominador común: nuestro héroe verde repartiendo leña.

EN EL JUEGO RAPTARÁN A LA NOVIA DE BANNER, así que nuestro objetivo será rescatarla. Y mejor que nos dejen paso, porque transformados en Hulk tendremos que machacar a todos los villanos, soldados y enemigos que se interpongan entre nosotros y la niña de nuestros ojos. Para cumplir nuestro objetivo recorreremos 25 amplios niveles, en los que nos esperan multitud de obstáculos, desde soldados o tanques, hasta monstruos mutados por la misma radiación que afectó a Banner. Pero para avanzar no sólo tendremos que machacar a estos infelices, sino también saltar de un edificio a otro o, si encontramos un obstáculo infranqueable... ¡destrozarlo y abrirnos camino a golpes!

Los enemigos irán cayendo como moscas, ya que, a pesar de



A PUÑETAZO LIMPIO, Hulk tendrá que recorrer enormes escenarios abriéndose paso como sea. Su objetivo será llegar hasta el jefe final o activar el interruptor que le de paso a la siguiente zona, ¡y sus enemigos parecerán monigotes!

¡OJO AL DATO!

Un clásico de las viñetas... HULK LLEVA CUATRO DÉCADAS EN EL CÓMIC
"The Hulk" fue creado en 1962, y desde entonces sus aventuras se han publicado puntualmente. Pese a no alcanzar el éxito de otros héroes, como Spiderman o los X-Men, "La Masa" tiene muchos fieles seguidores.

Llegará en Julio... LA PELÍCULA SE VA A ESTRENAR PRONTO
Hulk dará el salto a la pantalla grande en unos cuantos días. Realizada por el responsable de "Tigre y Dragón", la película narra el origen de Hulk, que en su encarnación "monstruosa" va a ser una criatura generada totalmente por ordenador. ¡Vaya despliegue tecnológico!

HULK

"LA MASA" tendrá que usar a tope su superfuerza para abrirse paso entre ejércitos, tanques y criaturas tan poderosas como él. Pero de vez en cuando,también le dará al "coco". ¡Todo vale si se trata de rescatar a su chica secuestrada!









HABRÁ GOLPES Y COMBOS "a tutiplén". Incluso podremos utilizar partes del escenario como herramientas de ataque.



CUANDO PIERDA EL CONTROL, Banner se convertirá en Hulk. La transformación será realmente espectacular.

LOS SUPERHÉROES ESTÁN DE MODA

Los héroes del cómic están dando lugar a un buen montón de juegos últimamente. Nos esperan aventuras de personajes que ya han dado el salto al cine recientemente (como los X-Men o Daredevil), junto a otros clásicos de las viñetas, como Batman o Spawn, y hasta algo de cómic francés con "XIII". ¡Los tebeos nos invaden!



X-MEN LEGENDS. La Patrulla X va a regresar a todas las consolas con un juego de estrategia. Formaremos equipos y combinaremos poderes.



AQUAMAN. Este héroe habita debajo del agua, y allí defiende Atlantis de villanos y terribles criaturas marinas. Pronto lo veremos en Xbox y GC.



XIII. El toque original lo pondrá este "shooter" en "cel shading", basado en un cómic franco-belga. Podremos jugarlo en todas las consolas.



SPAWN. Este antihéroe regresará por partida doble. Primero, en «Soul Calibur 2» para Xbox. Luego tendrá su propia aventura para PS2, Xbox y GC.



DAREDEVIL. El ya famoso "Hombre sin Miedo" peleará con todos sus poderes en PS2, incluidos su sentido-rádar y sus habilidades acrobáticas.



BATMAN. El Señor de la Noche va a protagonizar en las tres consolas "mayores " un nuevo juego de acción junto a Robin, Batgirl y Nightwin.



que llegarán a atacarnos hasta en grupos de diez, este gigantón esmeralda podrá realizar en todo momento 45 golpes distintos. Eso sin olvidar que también podrá usar cualquier elemento del escenario como arma "machacadora", ¡personas incluidas!

No es de extrañar que, ante tanto poder, los malos vayan a recurrir a jefazos finales como Half-Life o Leader, unos villanos



■ HULK SE ENFRENTARÁ A DECENAS DE RIVALES EN SUS FASES, PERO EN LAS DE BRUCE BANNER LO IMPORTANTE SERÁ ACTUAR CON SIGILO ■



LAS FASES DE BANNER cambiarán la acción por el sigilo y la infiltración. Tendremos que resolver puzzles sin ser descubiertos.





HULK PODRÁ ABRIRSE PASO a puñetazo limpio, ya que con su fuerza sobrehumana no necesitará puertas: ¡las fabricará él directamente!



HABRÁ JEFES FINALES que, como buenos villanos, serán muy poderosos. Contra ellos habrá que utilizar estrategias especiales.

con superpoderes contra los que tendremos que utilizar un poco de estrategia. Pero no mucha, porque lo de pensar se le dará mejor al bueno de Banner, sobre todo en los cinco niveles en los que le controlaremos a él en su forma humana normal. En ellos la acción dejará paso al sigilo y la infiltración, y el objetivo será resolver puzzles o descifrar claves numéricas para poder seguir adelante. Y si somos descubiertos más nos valdrá correr, ya que Banner es un "tirillas". Además, si se ve en apuros, pierde los estribos y se transforma en Hulk, el juego habrá terminado.

➔LOS GRÁFICOS TENDRÁN UN TOQUE ORIGINAL, ya que el equipo programador ha querido dotar a «The Hulk» de un aspecto distinto, alejado de lo habitual en este tipo de juegos. El resultado será una mezcla de escenarios realistas con personajes realizados en "cel shading", la técnica que da esa apariencia de dibujos animados tan molona. Pero lo mejor es que podremos dejar la huella de nuestro paso en los escenarios, ya que serán interactivos,y absolutamente todo podrá ser derribado o destruido: fábricas, tanques, helicópteros, bases militares, ¡todo! Qué, ¿verdad que tenéis ganas de echarle el guante al héroe más demoledor de la casa Marvel? HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Con sus enormes dosis de acción, sus originales gráficos y, lo mejor, la posibilidad de convertirnos en la legendaria "Masa", seguro que «The Hulk» va a dar mucho que hablar.



EN ESTE VARIADO JUEGO DE ROL podremos hacer prácticamente de todo, desde crear nuestras propias armas, como este súper-robot, a usarlas contra todo tipo de monstruos. Y todo, recorriendo montones de escenarios.





1 **UNOS COMBATES** muy intensos y divertidos, contra monstruos y criaturas de todos los tipos.



2 **SUS POSIBILIDADES:** podremos inventarnos objetos, crear armas, ¡y hasta construir ciudades!



3 **SUS GRÁFICOS,** que combinarán el "cel shading" con unos escenarios espectaculares.



- Junio
- Sony
- Juego de rol

DARK CHRONICLE

Hay que ver cómo cambian los tiempos. Ahora para ser un héroe ya no vale con luchar contra monstruos o saber magia. También debemos ser inventores, ¡y hasta reconstruir un mundo entero!

LA FUERZA BRUTA NO ES SIEMPRE SUFICIENTE para ser un héroe: ¿y si en lugar de usarla inventásemos nuestras propias armas, fabricásemos vehículos o creásemos ciudades enteras? No se nos ha ido la "olla". A eso se dedica Max, el protagonista de este segundo capítulo de «Dark Cloud», un juego de rol que salió hace tiempo para PS2. Nuestro protagonista es un gran inventor, cuyo mayor objetivo será encontrar a su madre (sí, como Marco) y visitar el Mundo Exterior que rodea su ciudad. Para ello, deberá recorrer enormes escenarios y luchar en tiempo real con cientos de monstruos ayudado por numerosas herramientas.

DURANTE EL DESARROLLO DE SU AVENTURA, Max explorará mazmorras, bosques y castillos plagados de enemigos y tesoros. Cuantos más enemigos derrote e ítems recoja, más esferas especiales conseguirá, y le servirán para reparar y mejorar sus armas. Y es que este chaval será capaz de crear sus propias armas e inventos combinando objetos de lo más variopinto, de forma que hasta podremos fabricar ¡un robot de combate!

A base de liquidar "bichos" y conseguir nuevos accesorios, Max accederá a nuevas zonas e irá conociendo a personajes



ESTE RPG SERÁ TAN ORIGINAL, QUE HASTA PODREMOS INVENTAR OBJETOS Y ARMAS



Fue lanzado en septiembre de 2001
SU PREDECESOR SE LLAMÓ «DARK CLOUD»
Fue la primera gran apuesta de Sony en el género del RPG, y aunque su nivel técnico era bueno y su planteamiento original, los resultados finales no fueron los esperados.

Una serie que ha vendido millones en Japón...
SUS CREADORES SON LOS MISMOS DE LA SAGA «DRAGON QUEST»
«Dragon Quest», una saga de RPG capaz de "tutear" a «Final Fantasy», llegará a su octava entrega en PS2. Va a ser un clásico juego de rol, diseñado con espectaculares gráficos "cel shading" y con personajes creados por Akira Toriyama, el autor de "Dragon Ball".





ESTE HÉROE NO PARA. No sólo tendrá que encontrar a su madre, sino también reconstruir un mundo, combatir contra "bichos" o inventar cientos de objetos.





HABRÁ MUCHAS MAZMORRAS QUE EXPLORAR durante esta aventura. En ellas no sólo podréis encontrar tesoros, objetos o dinero, sino que encontraréis enemigos de lo más variopinto. Eso sí, preparaos para unas batallas de lo más divertidas.



PODREMOS ESCOGER ENTRE DOS PERSONAJES para combatir el mal: Max el inventor o Rose la espadachina, cada uno con sus propias habilidades y armas.



LOS MINIJUEGOS SERÁN ABUNDANTES. No sólo serán muy divertidos y variados, sino también necesarios para avanzar en la historia o mejorar nuestros atributos.

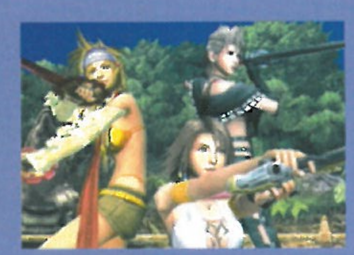


TIEMPO DE AVENTURAS

Pese a unos primeros pasos algo tímidos, el rol vuelve con fuerza a PS2. «Dark Cloud» es tan sólo la avanzadilla de los juegos de este género que se avecinan. Y va a haber para todos los gustos: desde títulos de rol "puro y duro", como la nueva entrega de «Breath of Fire», a juegos que mezclarán la acción y el rol, al estilo de la esperada continuación de «Baldur's Gate». Aquí tenéis una pequeña selección de los mejores.



BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER. Contará con un apartado gráfico de última generación, y un elaborado sistema de combates, en el que cada ataque cuesta puntos.



FINAL FANTASY X2. Las nuevas aventuras de Yuna traerán múltiples novedades, como los combates en tiempo activo o la posibilidad de cambiar de vestido en plena batalla.



BALDUR'S GATE 2. Esta mezcla de rol y acción al estilo «Gauntlet» nos promete nuevas emociones: habrá cinco nuevos personajes y la posibilidad de crear armas propias.



SUIKODEN III. Narrará una historia épica desde tres puntos de vista, con unos combates que exigirán combinar habilidades. ¡Y existirán hasta 100 personajes para reclutar!

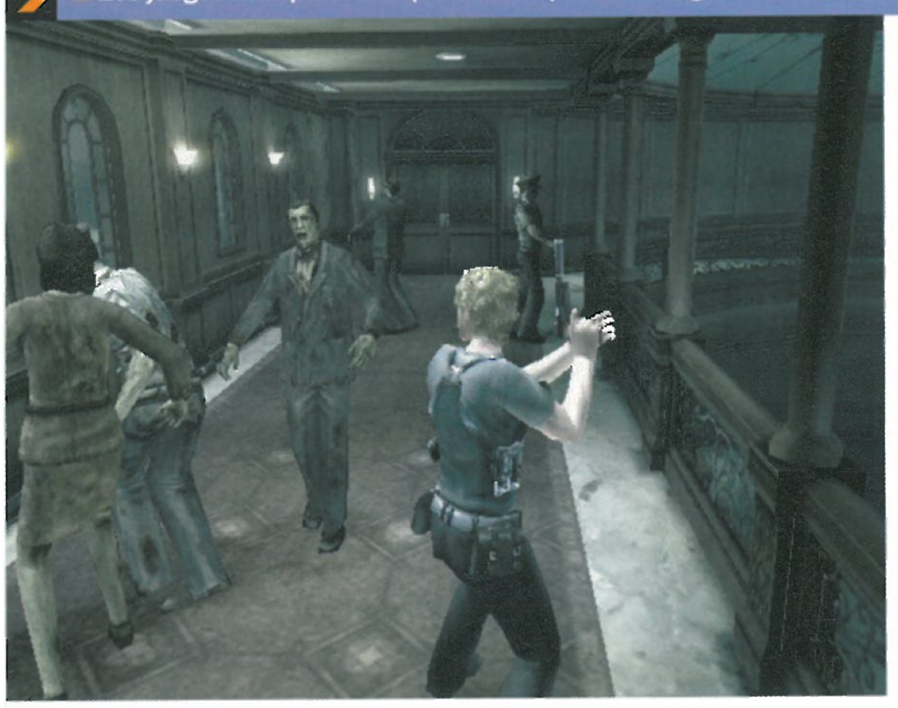
que le ayudarán en su búsqueda e incluso, como en el caso de la guerrera Rose, le sustituirán cuando lo necesitemos. Y como los combates serán muy entretenidos, no pararemos de luchar y buscar nuevos elementos para crear más artefactos o conocer nuevos personajes. Eso sí, para lograr la ayuda de todos, Max deberá cubrir la primera de sus necesidades: ¡el alojamiento!

MAX TENDRÁ QUE CREAR CIUDADES Y POBLADOS para repoblar la Tierra Perdida. Lo mejor es que podrá saltarse la carrera de arquitecto y usar un sistema muy intuitivo para situar casas, árboles, torres o ríos. Bastará con usar el "robot-constructor" de cada emplazamiento, alimentándolo con las "Esferas Atla" repartidas por cada nivel.

Los escenarios que creemos serán espectaculares, y los personajes no se quedarán atrás, pues combinarán un diseño "cel shading" con una expresividad muy alta, configurando así un apartado técnico muy novedoso para una aventura tan intensa como elaborada. ¡Seguidle la pista! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Si ya la historia y el desarrollo parecen divertidos, el añadido de los inventos, la creación de ciudades y los secretos, lo perfilan como un gran RPG.



UN BARCO LLENO DE ZOMBIS será el escenario de este juego. Lo exploraremos con una vista en 3ª persona, y cuando haya que disparar pasaremos a la vista subjetiva.





LAS CLAVES

1 LA ORIGINAL MEZCLA de exploración en 3ª persona y disparos con la vista del protagonista, aportará mucha variedad al desarrollo del juego.



2 LOS ZOMBIS y demás criaturas que poblarán los escenarios van a dar más miedo que nunca, ya que los veremos muy de cerca. ¡Cuidado con éste!



3 LA ATMÓSFERA será de lo más agobiante, puesto que casi todo el rato iremos a oscuras.



- Junio
- Capcom
- Disparos

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

¿Queréis saber lo que sienten los protagonistas de «Resident Evil» al ver un zombi de cerca? Coged vuestra pistola y acompañadnos.

LA CUARTA ENTREGA DE LA SERIE «GUN SURVIVOR» pondrá a prueba nuestra puntería (y nuestro valor también) el mes que viene. En este juego de disparos tomaremos el papel de Bruce McGivern, un agente con una peligrosa misión: infiltrarse en un barco en el que supuestamente se hacen investigaciones con el letal "Virus-T", el responsable de que a los fiambres les dé por salir a pasear. Y claro, como podréis imaginar, cuando el pobre chaval se cuela en el barco descubre que está lleno de zombis y otros bichejos aún más repugnantes, y decide "husmear" para descubrir qué ha pasado. Esta historia dará pie a un sistema de juego nuevo en la serie, ya que iremos alternando constantemente entre la perspectiva en tercera y en primera persona.

CUANDO EL PROTAGONISTA SALGA EN PANTALLA, tendremos que recorrer el barco en busca de llaves, plantas verdes, etc., como en cualquier otro «Resident». Pero lo bueno llegará cuando demos con un zombi, porque entonces pasaremos automáticamente a la vista subjetiva, y nos pondremos a repartir plomo con un punto de mira.

Como veis, la mecánica parece original, y tiene mejor pinta si le añadimos unos gráficos 3D a buen nivel y la compatibilidad con la pistola "G-Con 2", que será mucho más molona que usar el mando normal. ¿Os apuntáis a un "crucero" en este barco? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La idea de investigar en tercera persona y disparar con vista subjetiva va a ser muy original. Habrá que ver si dura más que sus compañeros de género.







LOS ENEMIGOS no sólo serán muertos vivientes. También lucharemos contra bichejos diversos, y habrá algunos jefes finales bastante duros de pelar.

LA INVESTIGACIÓN VA A SER MUY PARECIDA A LOS «RESIDENT» NORMALES, PERO DISPARAREMOS CON UNA VISTA SUBJETIVA

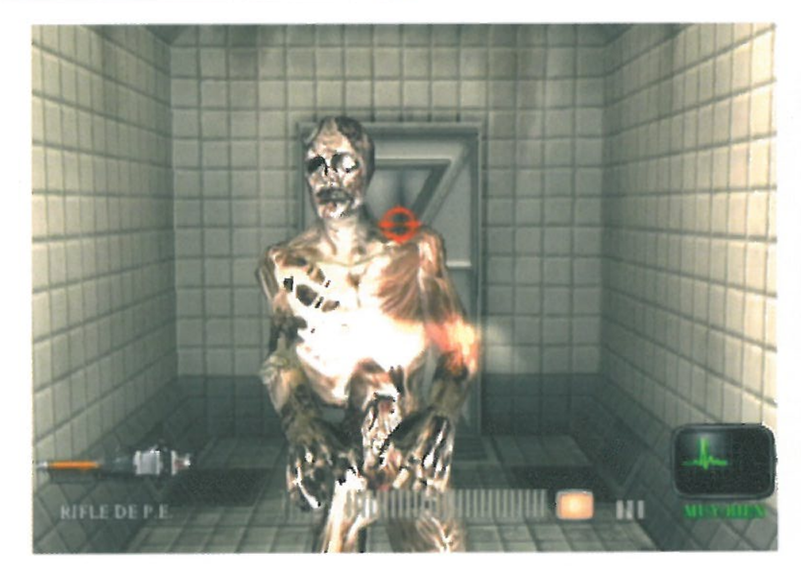


¡OJO AL DATO!

Una saga paralela...
ES LA CUARTA ENTREGA DE «GUN SURVIVOR».
Esta serie de juegos de disparo, paralela a los «Resident Evil», se inició en el año 2000 con la aparición de «Gun Survivor» en PSOne, y después le siguieron otros dos capítulos para PS 2.

Zombis internautas...
EL PRÓXIMO «RESIDENT» EN PS2 SERÁ ONLINE.
Aunque últimamente esta saga de terror se sigue desarrollando en GameCube, los usuarios de PS2 no van a librarse del ataque de los zombis, ¡y será a través de la red! En el esperado «Resident Evil Online», podrán cooperar hasta cuatro jugadores en línea.


RE: ONLINE







EL INVENTARIO será idéntico al visto en los demás «Resident Evil», aunque un poco más simplificado.



EL RIFLE DE PARTÍCULAS será una de las armas más potentes del juego. ¡Mirad cuántos trozos de zombi!



LOS PUZZLES, aunque serán escasos, también estarán presentes en «Dead Aim». ¿Que habrá que hacer aquí?





LAS CARRERAS DE FÓRMULA INDY quedarán perfectamente simuladas en este juego. 33 pilotos reales se enfrentarán a toda velocidad en circuitos ovales como los de verdad.



LAS CLAVES

1 **EL CONTROL** va a ser bastante arcade, así que no hará falta ser un as del volante para ganar alguna que otra carrera.



2 **LOS PILOTOS** serán todos reales, y cada uno contará con su propio bólido y carácter en la pista. ¿Os atrevéis a competir con ellos?



3 **LOS ACCIDENTES** van a producirse al más mínimo roce, así que habrá que afinar para no quedar fuera de la carrera.



- Junio
- Codemasters
- Velocidad

INDYCAR SERIES

No, no es el coche de Indi-ana Jones. Se trata de bólidos que se lanzan a toda velocidad en circuitos ovales. ¿Hace una carrera?

UNA DE LAS COMPETICIONES MÁS LEGENDARIAS del mundo del motor, al menos en los Estados Unidos, es la fórmula Indy, y ahora está a puntito de llegar a PS2 y Xbox con todo el realismo y, sobre todo, el espectáculo de sus veloces carreras.

En «IndyCar Series» van a aparecer todos los pilotos reales del campeonato (aunque sólo los fans reconocerán sus nombres, claro), al volante de unos bólidos capaces de pasar de 0 a 170 Km/h ¡en menos de 3 segundos! Pero estos "piraos" de la velocidad no se limitarán a poner su cara bonita, sino que además el juego reflejará el estilo de conducir de cada uno de ellos: si son agresivos, más "tácticos", etc.

DISPUTAR LAS 15 CARRERAS DE LAS SERIES INDY, una temporada completa, será el modo de juego principal. Correremos en los circuitos reales, que tienen forma oval, y hablamos de carreras con más de 30 coches sobre la pista, así que os podéis ir haciendo una idea de la cantidad de accidentes y maniobras al límite a las que nos enfrentaremos montados en nuestro bólido.

Asimismo, podremos apuntarnos a las 500 millas de Indianápolis, uno de los eventos más míticos de este mundillo, o demostrarle a un colega que no hay nadie más rápido que nosotros. En cualquier caso, la velocidad será siempre vertiginosa, así que poneos el casco y ocupad vuestro sitio en la parrilla de salida. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Las carreras parecen realistas y espectaculares, aunque puede que el apartado gráfico necesite mejorar para estar a la altura de otros juegos del género.



EL RIESGO también estará muy presente durante las carreras. Tanto, que no os extrañará ver cómo vuestro bólido va camino del hospital... bueno, del taller.

■ ESTE JUEGO MOSTRARÁ TODA LA VELOCIDAD, EL ESPECTÁCULO Y EL RIESGO QUE GUSTAN A LOS FANS DE ESTA COMPETICIÓN ■



Una competición legendaria...
LAS SERIES INDY LLEVAN DISPUTÁNDOSE DESDE HACE MÁS DE 90 AÑOS

Aunque en nuestro país no es tan conocida, la fórmula Indy arrasa en los EEUU. Vivió su primera edición allá por 1911, y desde entonces, han participado en sus carreras marcas de la talla de Mercedes, Peugeot o McLaren.

Presentación en Inglaterra...
¡PROBAMOS LA EMOCIÓN DE PILOTAR UN BÓLIDO!

Codemasters nos invitó a la presentación de «IndyCar» en Europa, que se desarrolló en el circuito inglés de Rockingham. Como veis en la foto, pudimos conducir coches de competición, ¡y la experiencia fue alucinante!

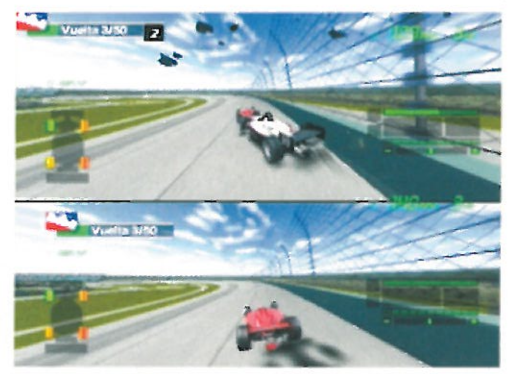








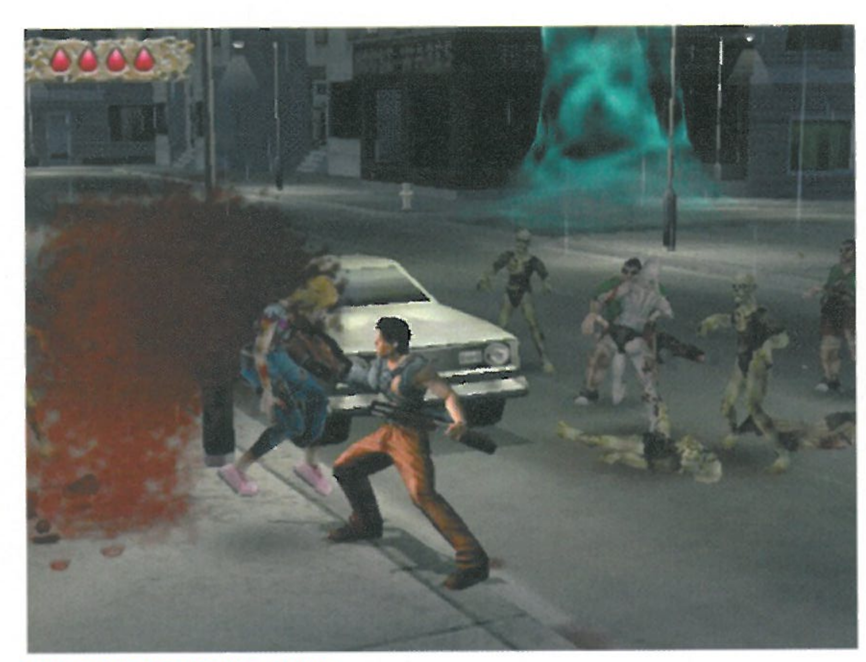
LA VISTA SUBJETIVA nos meterá en la piel de estos ases del volante. ¡Cuidado con esa curva cerrada!



DOS JUGADORES podrán competir a pantalla partida para decidir quién es el verdadero rey de la velocidad.



LOS BOXES nos permitirán tomar un descanso en plena carrera, mientras los técnicos reparan el coche.



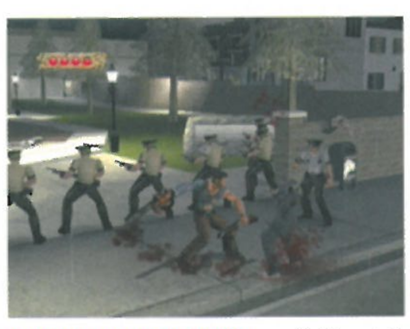
UNA NUEVA INVASIÓN DE ZOMBIS amenaza la tranquila vida de Ash, el protagonista de este juego, así que va a coger su sierra eléctrica y se lanzará a la caza de muertos vivientes.



LOS ENEMIGOS FINALES prometen ser tan duros como enormes, así que para derrotarlos no habrá más remedio que pensar una buena estrategia.

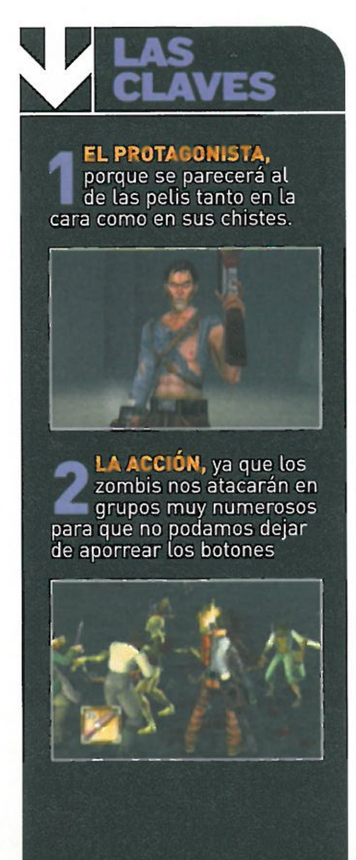


LA SIERRA MECÁNICA será un buen antídoto contra los zombies pesados. Muy convincente.



LOS TOQUES DE AVENTURA nos "obligarán" a buscar una nueva entrada a la comisaría.





LAS CLAVES

1 EL PROTAGONISTA, porque se parecerá al de las pelis tanto en la cara como en sus chistes.

2 LA ACCIÓN, ya que los zombis nos atacarán en grupos muy numerosos para que no podamos dejar de aporrear los botones

Junio | THQ | Acción

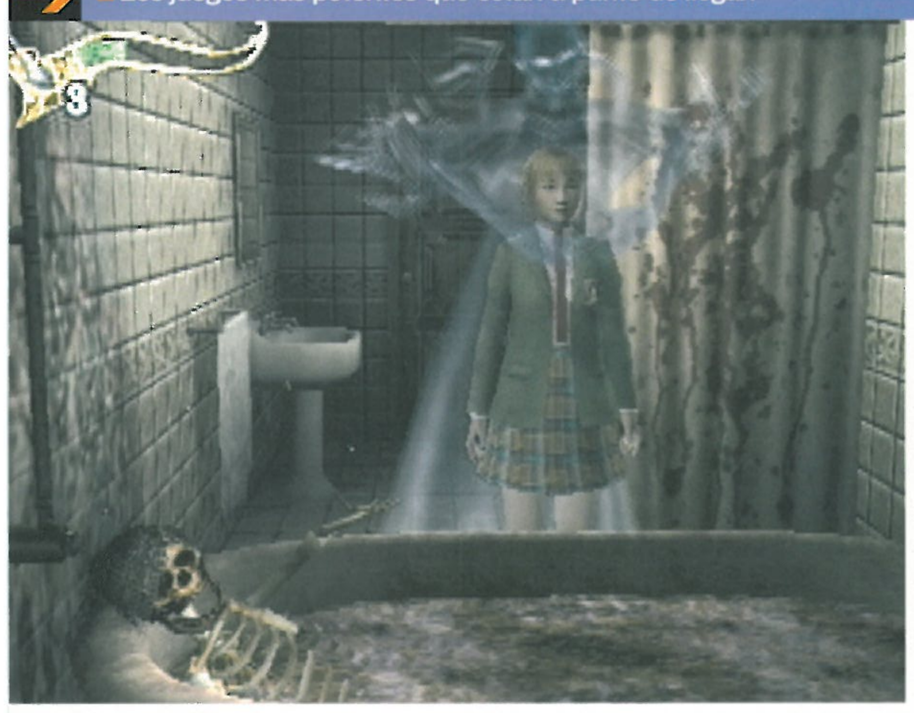
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

A partir de ahora, los zombis van a dejar de comer tanta carne para seguir una dieta rica en plomo. ¡Y todo se lo debemos a Ash!

UN EJÉRCITO DE MUERTOS VIVIENTES va a invadir la Tierra por culpa de un doctor bastante chulito que ha realizado un oscuro ritual. El encargado de mandarles de vuelta a su tumba será Ash, el protagonista del juego, quien usará argumentos tan "convincentes" como escopetas, cartuchos de dinamita o su querida sierra mecánica. Y si con eso no basta, siempre le quedará el Nemcronomicón, un libro repleto de hechizos mágicos que le volverán más fuerte o le permitirán escapar de sus enemigos.

LA ACCIÓN SIEMPRE SERÁ MUY INTENSA y además el desarrollo va a estar plagado de toques aventureros. Pero lo mejor será la ambientación, que va a reproducir muy bien la atmósfera de "Terroríficamente Muertos", la trilogía de pelis de serie B en las que se basa el juego. Por eso no será raro que Ash se ponga a soltar chistes malos en medio de una refriega con los zombis. ¡Eso sí que es un héroe! HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Zombis a montones, toques de aventura, mucho humor negro... Les damos un mes para que mejoren el apartado gráfico.



EL MIEDO será el protagonista indiscutible de esta aventura de terror, en la que se darán cita fantasmas, escenas truculentas y un agobiante desarrollo. ¡Menuda mezcla!





LAS CLAVES

1 **EL INGENIO** será nuestra única arma, pues no habrá ni pistolas, ni escopetas, ni nada parecido. Claro que también podemos correr...



2 **LA AMBIENTACIÓN** resultará de lo más terrorífica, llena de espíritus errantes, escenas truculentas... ¡Qué va a dar mucho miedo, vamos!



3 **LOS CINCO ASESINOS** tendrán diferentes armas, pero un único objetivo: ¡eliminarnos!



- Junio
- Capcom
- Terror

CLOCK TOWER 3

Si ya con el reloj de la Puerta del Sol nos ponemos nerviosos en Nochevieja... ¡con el que sale en este juego nos va a dar un telele!

PASAR MIEDO DELANTE DE NUESTRA CONSOLA es, ni más ni menos, lo que nos propondrá la tercera entrega de «Clock Tower», una aventura de terror que llega desde PSone dispuesta a helarnos la sangre gracias, sobre todo, a su tenebroso argumento.

La protagonista del juego será Allyssa, una quinceañera con poderes que le permiten ver y comunicarse con espíritus, y cuya misión será acabar con los entes de los 5 asesinos en serie más sanguinarios del siglo, mientras busca la relación que les une con la misteriosa torre del reloj (¿entendéis ahora el título?). Además, y por si esto fuera poco, Allyssa deberá realizar esta misión antes de que el dichoso reloj marque medianoche... ¡Uuff!

UN DESARROLLO TÍPICO DE LOS "SURVIVAL HORROR" nos llevará a recorrer los escenarios en busca de pistas mientras recogemos archivos, llaves e ítems, pero habrá un detalle que le distinguirá de los demás: no podremos llevar armas durante toda la aventura, por lo que cuando aparezca alguno de los asesinos tendremos que correr como locos y buscar un escondite antes de que el pánico se apodere de Allyssa, y nos convirtamos en presa fácil.

Como imaginaréis, estas situaciones tan agobiantes, unidas a una terrorífica ambientación y a una banda sonora digna de una peli de terror, nos pondrán el corazón a mil por hora. ¿No os tiemblan ya las piernas? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La verdad es que el juego logra su propósito de ponernos los pelos de punta, y la historia nos parece muy interesante. Sólo una duda: ¿se hará algo corto?







Un famoso cineasta...
EL DIRECTOR DE LAS SECUENCIAS HA SIDO KINJI FUKASAKU
Aunque quizá no os suene de nada, fue uno de los directores de cine más importantes de Japón. Precisamente éste fue uno de sus últimos trabajos, ya que falleció en enero de este año.

Ya tiene ocho años...
EL PRIMER «CLOCK TOWER» SALIÓ EN 1995.
La saga «Clock Tower» vio la luz en el año 1995 con el original de Super Nintendo. A éste título le siguieron dos entregas en PSone (el "angelito" de aquí debajo aparecía en la segunda parte) y otra en WonderSwan.

LOS ASESINOS tendrán un diseño macabro, y siempre aparecerán en los lugares más insospechados. ¡Habrá que huir para que la barra de pánico no se dispare!

■ ESTA AVENTURA DE TERROR COMBINARÁ UN INTRIGANTE ARGUMENTO CON UN DESARROLLO DE LO MÁS AGOBIANTE ■







LA TORRE DEL RELOJ será el eje sobre el que girará la trama del juego. ¿Qué misterios se ocultarán aquí?



LAS SECUENCIAS tendrán una gran calidad, y estarán repletas de detalles truculentos. Menores abstenerse.



LOS PUZZLES, aunque no van a ser muy frecuentes, también estarán presentes en esta aventura.



TODAS LOS ASES DE LA FÓRMULA UNO os están esperando para competir por el primer lugar en el pódium. ¿Os creéis capaces de derrotar a Michael Schumacher y su Ferrari?



LOS ACCIDENTES van a ser espectaculares, y nos harán perder piezas de la carrocería.



UNA DE LAS PRUEBAS a superar será parar en los boxes y repostar lo más rápido posible.



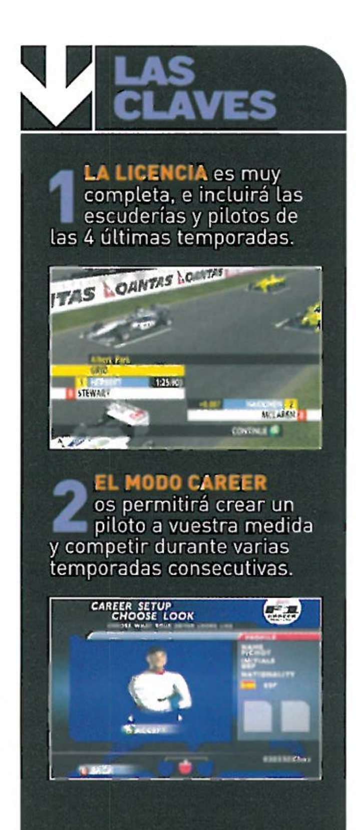
LAS CONDICIONES CLIMÁTICAS influirán en el desarrollo de las carreras, poniendo a prueba vuestro dominio del bólido. ¡Esto sí que es realismo!



LAS CLAVES

1 LA LICENCIA es muy completa, e incluirá las escuderías y pilotos de las 4 últimas temporadas.

2 EL MODO CAREER os permitirá crear un piloto a vuestra medida y competir durante varias temporadas consecutivas.



Junio ■ Electronic Arts ■ Velocidad

F-1 CAREER CHALLENGE

Si las hazañas de Fernando Alonso os han despertado el gusanillo por el circo de la Fórmula 1, muy pronto podréis seguir sus pasos.

LA FÓRMULA UNO SE HA PUESTO DE MODA gracias a Fernando Alonso, un asturiano que está demostrando lo mucho que se corre con un plato de fabada y un buen bólido. Si os mola el tema estáis de enhorabuena, ya que «F-1 Career Challenge» os permitirá emular a nuestro campeón. Y no será fácil, porque gracias a la licencia de la FIA de las cuatro últimas temporadas competiréis con las demás estrellas de la competición, gente como Schumacher o Coulthard.

EL GRAN ATRACTIVO DE ESTE SIMULADOR será el "Modo Career", en el que tendremos que crear un piloto y fichar por alguna de las escuderías del campeonato. Eso sí, antes tendremos que superar una serie de pruebas de conducción básica, para ver si estamos listos para competir en los grandes circuitos. Y como todo vendrá aderezado por unos gráficos realistas a tope, el juego hará las delicias de los buenos aficionados a la Fórmula 1.

PRIMERA IMPRESIÓN

Los gráficos son muy realistas, y el "Modo Career" parece muy divertido, aunque va a ser un simulador puro, para expertos.



VIAJAR A LA CHINA MEDIEVAL y tratar de conquistarla será nuestro objetivo en este juego. Para ello, tendremos que salir airosos de batallas contra cientos de enemigos.



- Junio
- Koei
- Beat'em up

DYNASTY WARRIORS 4

Este juego va a ser un cuento chino, pero no os lo toméis a broma: los ejércitos enemigos que os esperan en él son algo muy serio.

PARA CONQUISTAR LA CHINA MEDIEVAL necesitaríais tener una máquina del tiempo y un ejército propio, dos cosas inalcanzables, así que... ¡probad con una PS2 y la cuarta entrega de «Dynasty Warriors»! Sí, porque este beat´em up nos propondrá precisamente luchar por el dominio de China participando en auténticas batallas campales.

Nosotros no controlaremos a todo un ejército (¡vaya lío sería!), sino a un general que luchará a "espada partida" contra cientos de soldados enemigos. El desarrollo que acompañará a este planteamiento será una mezcla de los clásicos juegos de "avanza y pega" con algún que otro elemento de rol, porque en su larga y dura carrera militar nuestro héroe mejorará sus habilidades.

LA ESTRATEGIA TAMBIÉN SERÁ NECESARIA si queremos ganar la guerra, así que durante la batalla tendremos que decidir si preferimos cortar los refuerzos del enemigo, socorrer a nuestros aliados, deshacernos de un par de generales para "descabezar" al ejército rival, etc. Vamos, que también habrá que darle un poco "al coco". Y si se nos atasca la guerra "en solitario", podremos llamar a un amigo para que nos ayude en nuestra conquista gracias al divertido modo a dobles.

Éste sería un buen momento para hablaros del resto de modos de juego (que los habrá), del completo editor de personajes y de otras excelencias de «Dynasty Warriors 4», pero entonces ¿qué os contaríamos en el análisis de nuestro próximo número? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo, lleno de acción y con toques estratégicos, y las novedades de esta entrega nos han molado mucho. Eso sí, se anuncian bancos de niebla...

LAS CLAVES

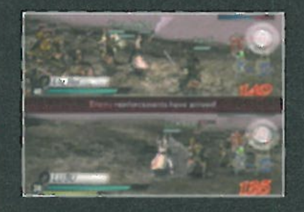
1 **LOS PERSONAJES,** ya que habrá un montón entre los que elegir. Además, si no nos gusta ninguno, siempre será posible editar el nuestro.



2 **LOS COMBATES,** en los que pelearemos contra cientos (por no decir miles) de enemigos. ¡Los botones del mando acabarán echando humo!



3 **LOS MODOS A DOBLES** nos permitirán luchar o colaborar con un amigo para dominar China.





LA ESTRATEGIA también será decisiva en estas batallas. Si montamos a caballo podremos arrollar a nuestros enemigos, aunque el poder de ataque disminuirá.

■ LA ACCIÓN SALVAJE Y LA ESTRATEGIA MILITAR SE DARÁN LA MANO EN LA CUARTA ENTREGA DE «DYNASTY WARRIORS» ■

¡OJO AL DATO!

Batallas con solera
LA SAGA YA HA PASADO POR TRES CONSOLAS
A pesar de que la saga «Dynasty Warriors» "sólo" cuenta con cuatro entregas, ya ha conocido tres consolas distintas: nació en PSone en 1997, continuó en PS2, y hace poco salió una conversión para Xbox del tercer episodio.


Dinasty Warriors 3 (Xbox)

Triunfa en Japón...
ES UN ÉXITO DE VENTAS
«Shin Sangoku Musou 3», que es como se conoce en Japón a «Dynasty Warriors 4», ya ha vendido más de un millón de copias en el país nipón pese a llevar sólo tres meses a la venta. Además, fue uno de los títulos más jugados en el pasado Tokyo Game Show, lo que demuestra lo mucho que gusta a los japoneses.







HABRÁ COMBATES entre generales, que seguirán el esquema de los juegos de lucha uno contra uno.



LAS MAGIAS que podremos realizar al encargarnos de varios enemigos serán útiles si nos vemos rodeados.



LOS GUARDAESPALDAS nos ayudarán en las batallas más duras. Podremos "contratar" a un máximo de 8.



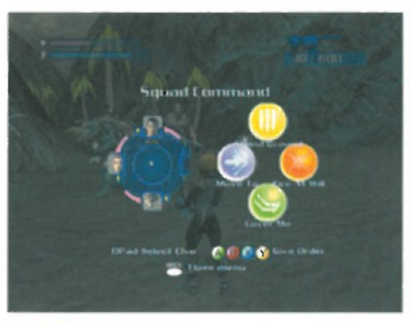
ESTE ESCUADRÓN DE MERCENARIOS deberá combinar las habilidades de cada uno de sus miembros, a cual más poderoso y brutal, para acabar con todos los invasores de la galaxia.



COMBINANDO LAS HABILIDADES de cada personaje desarrollaremos estrategias para sorprender al enemigo. La puntería de Flint será clave.



TEX SERÁ EL LÍDER del equipo. Es experto en explosivos, y maneja dos armas a la vez.



DAREMOS ORDENES a nuestros compañeros, ya sea individualmente o a todo el grupo.



LAS CLAVES

1 SU DESARROLLO, donde la clave será combinar las habilidades de cada uno de los 4 personajes.



2 LA ACCIÓN, que será siempre trepidante, tanto jugando en el modo individual como en las campañas multijugador.



■ Junio ■ Microsoft ■ Acción/Estrategia

BRUTE FORCE

Tener que salvar la galaxia es un todo un "marrón", pero con este escuadrón de súper-mercenarios, los "aliens" llevan las de perder.

■ **DETENER UNA INVASIÓN EXTRATERRESTRE** en solitario es una labor poco menos que imposible. Por eso Tex, el protagonista de «Brute Force», va a formar un equipo de cuatro guerreros para repeler a los invasores alienígenas que vienen a dar la vara. Se les va a caer el pelo...

A lo largo de seis vastos mundos, y avanzando bajo una perspectiva en tercera persona, nuestro equipo tendrá que superar misiones de ataque, destrucción o infiltración. Para lograrlo, cada miembro del grupo aprovechará sus propias habilidades, aunque no nos servirán de mucho si no les hacemos trabajar en equipo.

➔ **MIENTRAS CONTROLAMOS A UN PERSONAJE,** podremos dar distintas órdenes a otro compañero o al equipo completo: Mantener Posición, Disparar a Matar, Cubrir y Desplazarse. De este modo la estrategia cobrará peso, ya que deberemos combinar las habilidades de los cuatro mercenarios para ajustarlas a cada objetivo. Por ejemplo, podremos colocar a Flint como francotiradora en una posición, y atacar con el resto del escuadrón a los enemigos. ¡Que buena pinta! Y eso sin contar las misiones multijugador para enfrentarnos a nuestro amiguetes. ¡Así sí que mola"currar" en equipo! HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Lo más destacado va a ser la acción y el trabajo en equipo. La duda es si la "I.A." de los personajes estará a la altura.

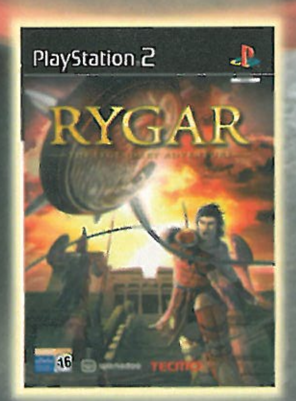
UN HÉROE DE ACCIÓN...
...PARA UN JUEGO DE
LEYENDA

NOTA 9,3 *PlayStation2 oficial Mayo*
El apartado gráfico roza la absoluta perfección
La banda sonora nos traslada a otro mundo
Jugabilidad impecable y control súper preciso

NOTA 9/10 *PSM2 Mayo*
Escenarios apabullantes
Combate Frenético
Soberbia banda sonora
Armas chulas y novedosas

NOTA 9,3 *Superjuegos Mayo*
La jugabilidad es tan pura como sus orígenes y disfrutareis como nunca gracias al perfecto control sobre el guerrero...

...Un juego espectacular que ha puesto de acuerdo a la crítica



DPI Comunicación

Mayo - 2003

RYGAR
THE LEGENDARY ADVENTURE

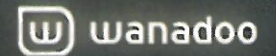






TECMO PlayStation 2 www.rygargame.com







HAY TRES TIPOS DE CARTAS disponibles, y cada una nos sirve para realizar una acción distinta. Se pueden combinar.



PELEAS CON THE KEY

Hasta ahora hemos visto máquinas recreativas que se podían controlar con joystick, pistolas o volante, pero... ¿a que nunca antes habíais tenido que avanzar en un juego utilizando una simple baraja de cartas?

EL MUEBLE

En él no hay botones al uso, ya que todo el control se realiza tocando el panel que cada jugador tiene delante de sí. La pantalla central es común para todos. Pueden participar hasta cuatro amigos dentro de una misma partida.

LO QUE DEBES SABER

- **TIPO DE JUEGO:** Estrategia
- **COMPAÑÍA:** Sega
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Mayo de 2003 LUGAR: Japón
- **NÚMERO DE JUGADORES:** De 1 a 4
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 100 yen
- **CONVERSIÓN:** GameCube



AL INICIO DE LA PARTIDA tenemos que introducir en la recreativa las cartas que hemos adquirido antes (un paquete de 30 cartas se vende por 1.000 yen).



LAS LLAVES DE AVALON son la clave para avanzar. Si otro jugador las tiene, peleamos para robárselas.



AL PROGRESAR vamos recibiendo más cartas, que también podemos intercambiar con otros jugadores.

"MAZO" DE ESTRATEGIA OF AVALON

ESTA RECREATIVA PASA DE LOS COMBATES RÁPIDOS o las carreras vertiginosas para ofrecernos un desarrollo tan profundo como un juego de rol de tablero. De hecho, hasta su mecánica es similar: debemos tirar los dados para movernos por el tablero que sale en la pantalla, mientras buscamos las Llaves de Avalon, que no son otra cosa que un pase para atravesar los diferentes "checkpoints". En cada turno, el jugador pierde algo de vida, y cuando todos se quedan sin energía, la partida termina. Para evitar esto hay que llegar a los "checkpoints" o ganar combates, algo que se consigue (y aquí está la gracia del juego) usando un mazo de cartas reales, similares a las de juegos como "Magic: El Encuentro", que debemos comprar previamente. Para empezar a jugar, insertamos 30 cartas en el mueble de la recreativa, y luego las vamos utilizando según la función que tengan: sirven para avanzar por el tablero, bloquear a otros jugadores o pelear con los monstruos que conjuremos. ¡Se acabó el mus!



LOS MONSTRUOS contra los que peleamos son así de "acongojantes". ¡Pero podemos invocar a nuestras propias criaturas!

OcioMovil

www.ociomovil.com

REGALA MELODIAS

Envía al **5354** **REGALOHBY** seguido de un espacio y la referencia de la canción. **Ej.: REGALOHBY FEAR**

nuestra número 1
MATRIX RELOADED
Envía TONOHBY MATRIX

MELODÍAS

melodías TOP

melodías TOP	ref.
Matrix Reloaded	matrix
Can't stop/Red hot chili peppers	cant
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere
Clocks/Coldplay	clocks
American life/Madonna	americanlife
Fear of the dark/Iron Maiden	fear
Blade Runner	blade
Himno Centenario Atlético Madrid	motivos
Shin Chan	shinchan
Loco por incordiar/Rosendo	loco

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOHBY** seguido de la referencia de la melodía. Ejemplo: **TONOHBY MOTIVOS**

TOP GREÑAS	ref.
600/Dream theater	600
Somewhere in dreams/Dark moor	some
All my life/Foo Fighters	allmy
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Cowboys from hell/Pantera	cowboys
Enter sandman/Metallica	enter
La hoguera/Extremoduro	hoguera
Fly away/Lenny Kravitz	fly
Hysteria/Def Leppard	hysteria
If I only only/Tom Jones	if
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
Jaded/Aerosmith	jaded
Born to run/Bruce Springsteen	born
Light my fire/The Doors	myfire
Lullaby/The Cure	lullaby
One/Metallica	one
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Stairway to heaven/Led Zeppelin	stair
Sweet child 'o mine/Guns & Roses	child
By the way/Red hot chili peppers	way
El roce de tu cuerpo/Platero y Tú	roce

	ref.
Who wants to live forever/Queen	who
Winds of change/Scorpions	winds
Masculino singular/Rosendo	masculino
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Buscando una luna/Extremoduro	buscando
Cannabis/Ska-p	cannabis
Agradecido/Rosendo	agradecido
Quienes somos/Siniestro Total	quienes
No hay tregua/Barricada	tregua

TOP FUTBOL	ref.
Himno Real Madrid C.F.	madrid
Himno F.C. Barcelona	barcelona
Himno Valencia	valencia
Himno Deportivo	depor
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Betis	betis
We are the champions/Queen	champions

TOP CINE Y TV	ref.
Bring me to life/Evanescence	bring
Spiderman	spiderman
El Padrino	padrino
South Park	south
Los Simpsons	simpsons
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
El exorcista	exorcista
Superman	superman
Star Trek	startrek
Star Wars (Imperial March)	vader
Indiana Jones	indiana
Makinavaja	makinavaja
Misión imposible	mision
Pulp Fiction	pulp
Rocky	rocky
Blade Runner	blade
Torrente 2	torrente2
8 miles/Eminem	millas
Superdetective en Hollywood	axelf
El equipo A	equipoa

DE HOY Y SIEMPRE	ref.
The wall/Pink Floyd	wall
Tears in heaven/Eric Clapton	tears
Change the world/Eric Clapton	change
We will rock you/Queen	rockyou
Every breath you take/Police	breath
Yellow submarine/The Beatles	yellow
Imagine/John Lennon	imagine
It's not unusual/Tom Jones	unusual

LOGOS

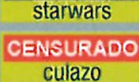












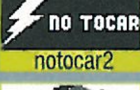
cochazo · deportivo · madrid · birra · botellin · homer2
centenario · trompa · error · fiesta · 4X4 · coche
f1 · dracula · notocar · nucleares · michica · peligro
rossi · figo · cadillac · gameover · starwars · format
born · dakar · zidane · bebe · CENSURADO culazo · CENSURADO silicona

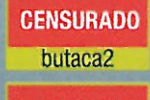
Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOHBY** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOHBY TROMPA**

POSTALES



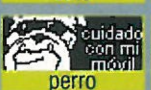










tribu · basket · alonso2 · dexter · notocar2 · auto
dilbert · men · cavernicola · cine · sonic · CENSURADO butaca2
futbol · pirata · labios · perro · smile2 · CENSURADO tetuda

Envía un mensaje al **5354** con el texto **POSTALHBY** seguido de un espacio y la referencia de la postal. Ejemplo: **POSTALHBY SMILE2**

NOMBRES



CAÑERO modelo 1 · CAÑERO modelo 2 · cañero modelo 3
Cañero modelo 7 · Cañero modelo 8 · Cañero modelo 9

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej.: **NOMBREHBY CAÑERO8**

MAXINOMBRES

Si quieres tener tu nombre más grande envía al **5354** el texto **NOMBREGHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido (ver modelos de NOMBRES) Ej.: **NOMBREGHBY CAÑERO9**

KAMASUTRA

censurado butaca · censurado amazona · censurado carretilla
censurado fusion · censurado molde · censurado sometido



Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOHBY** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOHBY SOMETIDO**

Coste por mensaje 0,90 Euros + IVA

Más información en nuestra página web: **www.ociomovil.com**

LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5110, 5130, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7210, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Alcatel OT3M, OT511, OT512, OT525, OT715; Ericsson R520, T20e, T29s, T39, T65,T66, T68, T200, T300, T600; Siemens A50, C45, S55, C55, ME45, M50. **MELODÍAS:** Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7160, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Motorola V 50, V 100, Timeport 250, Timeport 260, Timeport 280, Talkabout 191, Talkabout 192,Talkabout 193. Alcatel OT 511, OT 512, OT 715. Sony-Ericsson T68. Philips Azalis 238, Azalis 268, Azalis 288, Fisio 120, Fisio 121, Fisio 310, Fisio 311, Fisio 312, Fisio 620, Fisio 820, Savvy Vogue, Savvy Vogue Melody, Ozeo, Ozeo 8[illegible], Xenium 989, Xenium 9[illegible]9. Sagem MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500, MC3000, MW3020, MW3022, MW3026, MW3040, MW3042, MW3046, MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042, MY3046, MY3050, MY3052, MY3056, MY3062, MY3078, MyX5, PW3020, PW3026. Samsung SGH-N100, SGH-N500, SGH-N600, SGH-N620, SGH-R210S, SGH-T100, SGH-T108, SGH-T400.


HOBBY
CONSOLAS
KONAMI ® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. © 1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. SILENT HILL® is registered trademark of Konami Computer Ente
" " and "PlayStation" are registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved
PlayStation
KONAMI


HOBBY
CONSOLAS

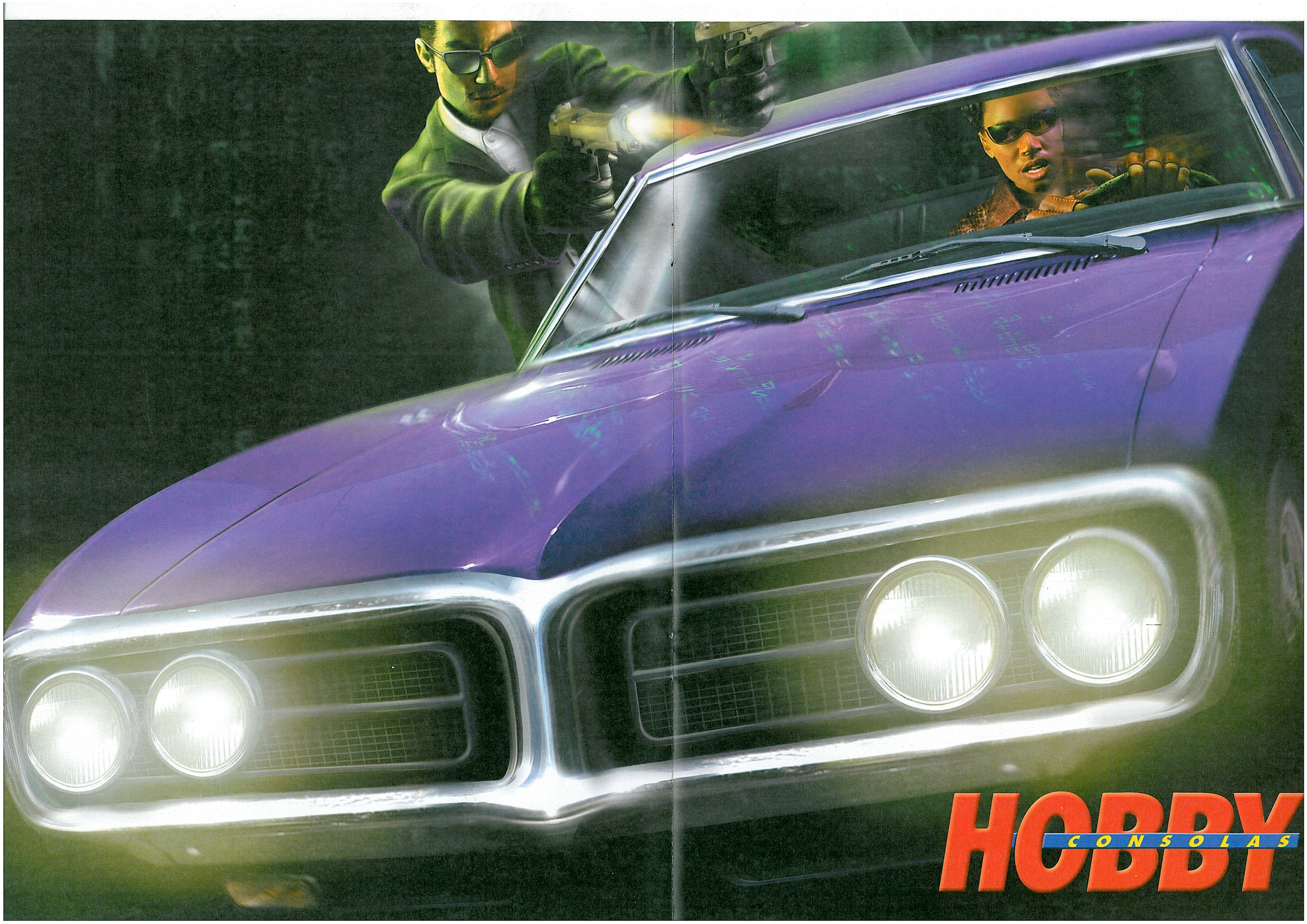

SILENT HILL® 3


SILENT HILL® 3

ENTER THE MATRIX

ENTER THE MATRIX


HOBBY
CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 100

«SILENT HILL 3» Después de pasar todo un mes con esta aventura, ya no pensamos que ver "Operación Triunfo" sea lo que más miedo da en el mundo.



PÁGINA 106

«MIDNIGHT CLUB 2» Todavía nos dura la cara de velocidad tras haber apostado nuestro coche en las carreras que nos propone este juego de PS2.



PÁGINA 94

«ENTER THE MATRIX» ¿Habéis flipado con "Matrix Reloaded" en el cine? Bueno, pues todavía os queda mucho por descubrir del universo Matrix. De momento, quedaos con toda la acción que trae este juego para PS2, Xbox y GC.

EN ESTE NÚMERO...

■ACCIÓN ■SHINY ■1 - 2 JUGADORES ■CASTELLANO (textos) ■64 € (PS2)/ 59 € (GC y Xbox) ■+13 años ■Lanz.: Ya disponible

EL JUEGO DE ACCIÓN más esperado llega con ganas de cargarse los botones de vuestros mandos: ensaladas de tiros, peleas cuerpo a cuerpo... Y todo por partida doble, porque podemos elegir entre dos protagonistas.

¡VIVE LA ACCIÓN "SOÑADA"!

ENTER THE MATRIX



Desde que usamos el tiempo bala no hemos vuelto a llegar tarde a ningún sitio. Lo único malo es que ahora nos persigue un tal Smith, un tío muy estirado con cara de pocos amigos.

■ **EN EL SIGLO XXII, LAS MÁQUINAS MANDAN** en la Tierra. Tras una guerra nuclear en la que la superficie del planeta quedó asolada, las máquinas se han hecho con el control y han convertido a los humanos en "pilas". Pero no penséis que los hombres son conscientes de su terrible destino, porque las máquinas les hacen soñar que llevan una vida normal (estudian, trabajan, leen Hobby Consolas...). Por suerte, unos pocos elegidos han logrado escapar de este sueño llamado Matrix, y ahora tratan de convertir a los robots en chatarra para liberar a sus congéneres.

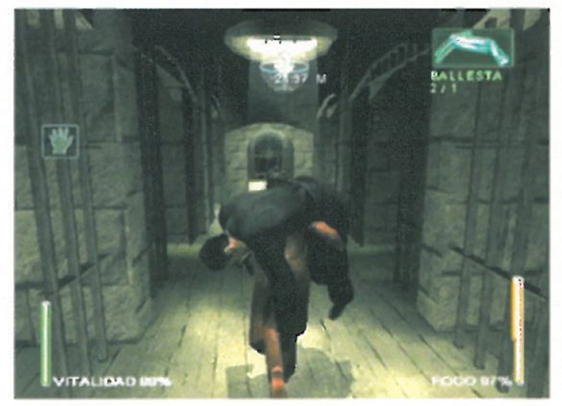
Seguro que este planteamiento os suena, porque es el punto de partida del universo Matrix, la trilogía de pelis de ciencia-ficción más influyente de la historia (salvo que viváis en Marte, sabréis que se acaba de estrenar la segunda parte). ¿Y por qué os contamos todo esto? Pues porque por fin tenemos el juego oficial, «Enter The Matrix». ¡Vamos a ver qué es lo que nos ofrece!

➔**NO QUEREMOS "DESTRIPAROS" LA HISTORIA**, pero ya os aseguramos que va a colmar las expectativas de cualquier fan de Matrix, porque además completa el argumento que se cuenta en el film. Por ahora, os vale con saber que las máquinas planean un






UNA BUENA RACIÓN DE PLOMO es lo que están pidiendo estos tipos. Eso sí, vigilad vuestra munición si no queréis sorpresas.



SI QUEREMOS SALVAR A NUESTRO COMPAÑERO no nos queda más "tu tía" que cargar con él. ¡Buf, cómo pesa!



LOS VÍDEOS "GENERADOS" esconden sorpresas como la aparición de los gemelos albinos de "Matrix: Reloaded".

ACCIÓN DE DOS TIPOS

Aunque el universo de Matrix es un sueño, si morimos en él también lo hacemos en el mundo real. Si no queremos que eso pase, debemos dominar estos dos estilos de lucha:



USANDO ARMAS DE FUEGO, podemos encargarnos de los enemigos a distancia, lo que es mucho más cómodo.



EN EL CUERPO A CUERPO podemos dar una buena tunda a los malos, hacerles llaves y hasta desarmarlos.

2



3



LA VIDA ES SUEÑO

Esto es lo que hay que hacer para que el el sueño de Matrix no acabe con vosotros:

1. **ELEGID UN PERSONAJE.** Niobe y Ghost son los protagonistas. Salvo en algunas fases, el desarrollo es el mismo.
2. **LIMPIAD DE ENEMIGOS** todas las zonas usando armas de fuego, artes marciales y el tiempo bala.
3. **CONDUCIR** a toda pastilla o disparar desde la ventanilla os sacará de algunos líos.

ataque definitivo contra los humanos, y Ghost y Niobe, los dos protagonistas del juego (que también aparecen en la película), son los encargados de hacer fracasar el plan. ¿Qué tenemos que hacer nosotros? Muy sencillo: elegir a uno de ellos y acompañarle siguiendo el desarrollo típico de un juego de acción. Es decir, que nos toca recorrer en tercera persona la friolera de 60 niveles (la mayoría ambientados en el mundo "soñado"), mientras nos enfrentamos a cualquier enemigo que sea lo suficientemente tonto como para cruzarse en nuestro camino. Y estad alerta, porque os aseguramos que no son pocos los que lo hacen.

➔LAS HABILIDADES DE LOS PROTAGONISTAS son las que nos va a ayudar a sobrevivir en Matrix, ya que Ghost y Niobe pueden utilizar sin problemas

NIOBE

LA PROTAGONISTA FEMENINA de «Enter The Matrix» es la capitana de su propia nave, así que en las misiones de conducción lleva el volante. Ya sabéis: peligro constante... ¡para los rivales!

UNA TRAMA MATRIX-IANA

El guión del juego ha sido escrito por los propios hermanos Wachosky, los directores de las pelis, y encaja perfectamente en el universo Matrix. Fijaos:



EN EL PRIMER CORTO de "Ani-Matrix" se envía un sobre: aquí nosotros debemos recogerlo.



EL DESARROLLO ES PARALELO a "Matrix Reloaded": a veces vivimos escenas de la película.



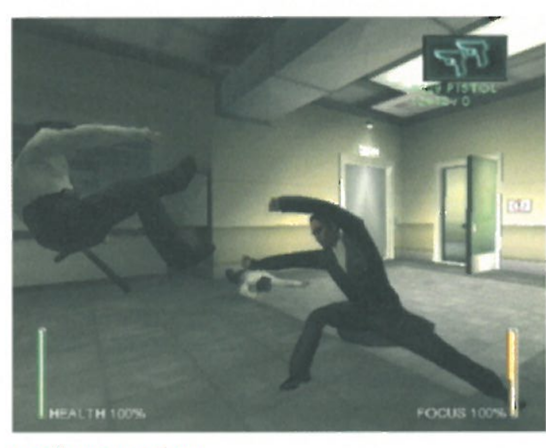
LOS VÍDEOS QUE APARECEN profundizan en la historia. En muchos salen los mismos actores de las películas.



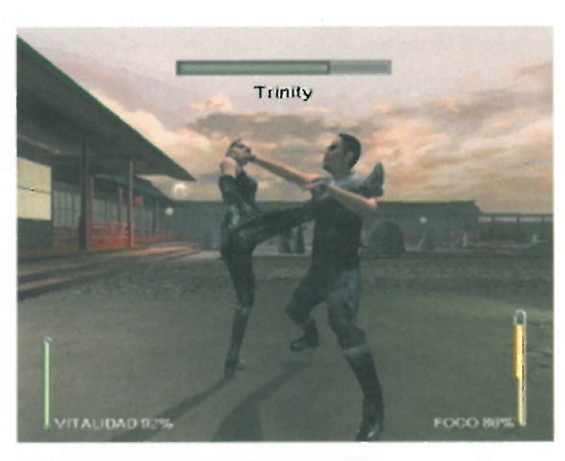
LA VISTA EN PRIMERA PERSONA es muy útil para apuntar mejor... y para apreciar las "entradas" de este inocente.



EL CUERPO DE POLICÍA sabe hacer bien su trabajo, aunque no se han enterado de que nosotros somos de los buenos.



LA CÁMARA LATERAL de los combates cuerpo a cuerpo nos permite ver de cerca golpes tan espectaculares como éste.



TRINITY SE DA UN PASEO POR EL JUEGO, aunque sólo sea para que le demos una buena lección de artes marciales.

UNO CONDUCE, EL OTRO DISPARA

A LA HORA DE MONTAR EN UN VEHÍCULO los dos protagonistas, Niobe y Ghost, tienen los papeles muy claritos: Niobe es la experta conductora (Izq.) que debe pilotar la nave o el coche o velocidades de vértigo, mientras que Ghost es el encargado de liarse a tiros (Der.) contra los policías, centinelas, agentes Smith, etc.





GHOST

Es un tipo amante de la filosofía y rodeado de misterio. Además, está emparentado con un personaje de las películas, aunque no os lo vamos a decir para no chafaros la sorpresa.

cualquier arma que caiga en sus manos, ya sea un M-16, un lanzagranadas o el ya clásico rifle de francotirador. Y si se acaban las balas, tampoco les importa demostrarle su dominio de las artes marciales a todo el que quiera irse "calentito" a casa. Y como en estas ocasiones la acción pasa a ser lateral, igual que en los juegos de lucha, podemos disfrutar a tope de la espectacularidad de estos combates, aunque por desgracia hay que señalar que no hay ningún tipo de combo que podamos ejecutar.

Y claro, en «Enter the Matrix» no podía faltar el elemento más llamativo de las películas a nivel técnico, el famoso tiempo bala. Pues bien, según llenemos una barra que aparece en la parte inferior de la pantalla podemos hacer uso de esta virguería para zurrar a los enemigos mientras estos se mueven a cámara lenta,





LOS COMBATES contra varios rivales ponen a prueba nuestros conocimientos de artes marciales: puñetazos, saltos, bloqueos, llaves...



TREPAR VALLAS METÁLICAS es una de las muchas habilidades de nuestros atléticos protagonistas.



A LO LARGO DE LAS 60 FASES DEL JUEGO PELEAMOS SIN TENER APENAS UN SEGUNDO DE DESCANSO





LOS ENEMIGOS son más fuertes a medida que avanzamos. Decid adiós a los policías y recibid con los puños en alto al ejército.

esquivar las balas e incluso correr por las paredes. Os aseguramos que los resultados son muy espectaculares en pantalla.

→COMBINADOS CON ESTAS FASES A PIE también encontramos unos pocos niveles a bordo de un vehículo, ya sea un coche en el mundo "virtual" o una nave en el mundo real. Estas fases tienen desarrollos diferentes según el personaje que hayamos elegido: mientras que Niobe es la piloto del grupo, Ghost es el experto artillero. Eso sí, estos desarrollos paralelos son una excepción en el juego, ya que el resto resulta casi igual con cualquiera de los dos personajes, lo que le resta alicientes a la hora de pasarse el juego una segunda vez.

Como podéis imaginar, las cotas de acción son muy altas, y desde luego no tienen nada que envidiar a las de las pelis. Pero lo que de verdad nos mete de cabeza en el universo Matrix es su cuidada ambientación. Y es que a lo largo de la partida no sólo disfrutamos de más de, atención, ¡una hora de vídeos sacados de las pelis!, sino que además visitamos varios escenarios que nos traen "gratos recuerdos", como el vestíbulo que se veía al final de la primera parte, o la autopista de "Matrix: Reloaded". Y ahí no acaba la cosa, porque también se ha incluido un curioso modo de juego que nos permite convertirnos en unos piratas informáticos a la altura del mismísimo Neo.

→ESTE ORIGINAL MODO, LLAMADO "HACKEAR", nos planta delante de un ordenador virtual con su teclado y todo, y nos reta a saltarnos todos sus sistemas de seguridad. Para ello, tenemos que ir metiendo instrucciones sencillas (un poco al estilo

EL MODO HACKEAR

Este modo de juego tan original ha sido un secreto hasta que probamos la versión final. Y como nos ha gustado tanto, le hemos dedicado este apartado.



AL UTILIZAR EL ORDENADOR, hay que emplear instrucciones sencillas al estilo del MS-DOS.



HAY DISTINTOS MINIJUEGOS, y al superarlos vamos abriendo nuevos niveles en el ordenador.



JUGAR A DOBLES, acceder a las fichas de los personajes, ver los vídeos del juego... todo es posible en el modo hacker.





ADIÓS A LAS LEYES FÍSICAS

▲ TREPAR POR UNA PARED es muy útil para dejar boquiabiertos a los malos.

◀ CORRER "EN HORIZONTAL" es lo mejor que se puede hacer cuando nos enfrentamos a uno de los agentes Smith.



EL TIEMPO FOCO (más conocido como tiempo bala) nos permite correr más rápido que los malos. También sirve para afinar la puntería y esquivar las balas (Izq.), propinar golpes más potentes (Cen.), dar volteretas laterales (Der.), correr por las paredes, etc.



SMITH

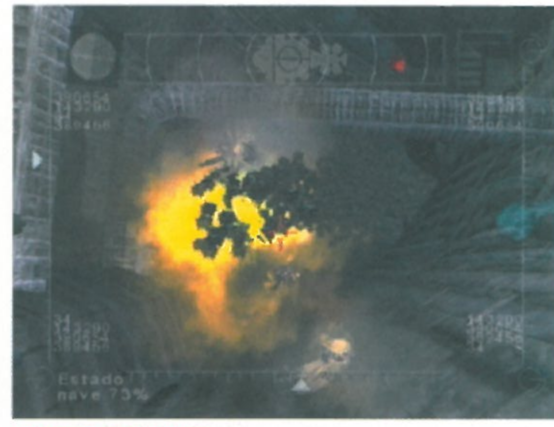
Estos agentes de Matrix son programas de ordenador capaces de saltarse a la torera cualquier ley física conocida. Por eso, cuando nos toca enfrentarnos a alguno, lo mejor es salir por piernas.

del antiguo sistema operativo MS-DOS) con las que debemos encontrar pistas que nos ayuden a llegar al fondo de Matrix. ¿La recompensa? Un nuevo modo a dos jugadores que nos permite pelear a tortazo limpio contra otro amigo en varios escenarios del juego. A nosotros nos ha encantado este modo "hackeo", pero ya os avisamos que debéis tener unas nociones (muy básicas, tranquilos) de informática, o de lo contrario no seréis capaces de saltaros ni un solo sistema de seguridad.

→EL DESARROLLO DEL JUEGO ES UN "VICIO", y nos mantiene pegados al mando en todo momento, aunque no podemos echar tantos piropos a sus gráficos, que nos han dejado algo fríos. Y es que aunque los modelos de los personajes son muy buenos, algunas animaciones son



ALGUNOS ESCENARIOS del juego están muy currados. Éste es igual a la "chozita" que hemos visto en la segunda peli.



A BORDO DE LA NAVE recorremos los túneles del mundo real mientras disparamos sin cesar contra los centinelas.



DESARMAMOS A LOS MALOS con solo pulsar un botón. Total, con la paliza que les damos, ¿para qué necesitan un arma?

LOS ENEMIGOS FINALES SON "ASÍN"



UN HELICÓPTERO quiere ponernos las cosas difíciles en el aeropuerto, pero una buena ración de plomo conseguirá "tranquilizarlo"



UN GRAN VAMPIRO intenta chuparnos la sangre en los sótanos de la mansión: lo único que consigue es una estaca en el corazón.



LOS AGENTES SMITH son indestructibles, así que la pelea contra uno de ellos en el avión es tan difícil como intensa.







mejorables, y aunque los escenarios se parecen a los de las películas, se ven escasos de texturas y detalles. Además durante el juego aparecen algunos "bugs" (fallos de programación) que no afectan en nada al desarrollo, pero que "cantan" un pelín.

Pero que estos detalles no os quiten la ilusión, porque «ETM» es un juego de acción muy recomendable, ¡y no sólo para los fans de las películas! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA ACCIÓN no nos deja ni un minuto de descanso: disparos, peleas, persecuciones en coche...

LA AMBIENTACIÓN, ya que hay momentos en los que parece que estamos metidos en la propia peli.

lo peor

EL APARTADO GRÁFICO falla en las animaciones y en el diseño de algunos escenarios.

LAS ESCASAS DIFERENCIAS ENTRE AMBOS PERSONAJES. Sus desarrollos son casi iguales.

alternativas

Si os van los juegos de acción sin descanso, en PS2 podéis probar **«Rygar»** y **«Devil May Cry 2»**, y en Xbox **«Dead To Rights»**, de una calidad similar a «Matrix». Si os van los juegos basados en pelis, no os perdáis **«Las Dos Torres»**, **«Spiderman»**, **«X-men 2»** o **«Indiana Jones»**, aunque este último tiene un desarrollo más aventurero.

GRÁFICOS Están muy bien los modelos de los protagonistas, pero sus animaciones no tanto. A los escenarios les falta variedad de texturas. **79**

SONIDO La banda sonora es la misma de las películas y los efectos de sonido "en tiempo bala" están muy bien. Las voces están en inglés. **84**

DURACIÓN Nos lleva unas 10 horas completar el juego con los dos personajes. Después el único aliciente es el modo a dobles. **72**

DIVERSIÓN La acción trepidante dentro de una excelente ambientación es más que suficiente para enganchar a cualquiera. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

«Enter The Matrix» hace honor a la licencia y nos trae unos niveles de acción altísimos junto a la espectacularidad de los movimientos en tiempo bala. Además, el juego incluye más de una hora de vídeo real con los protagonistas de las pelis y un original modo "hackeo". Eso sí, da la sensación de que el juego podía haber dado más de sí, mejorando un apartado gráfico algo "sobrio", puliendo pequeños fallos y marcando más diferencias entre los desarrollos de los personajes. Aún así es un gran juego.

■ AVENTURA DE TERROR ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +18 ■ Lanz.: Ya disponible

EL TERROR PSICOLÓGICO es el hilo conductor de esta aventura, en la que hemos de acompañar a Heather mientras recorremos una ciudad fantasma, llena de puzzles y habitada por monstruos y tipos de lo más raro.

EL PUEBLO DE LOS MALDITOS

SILENT HILL 3



Ya tenemos destino para las próximas vacaciones. Es una aldea de poquísimos habitantes que aún conserva hospital, escuela y parque de atracciones... ¡Y dicen que allí te lo pasas de miedo!

■ **LOS JUEGOS DE TERROR SON MUY VARIADOS,** y no siempre consisten en acribillar muertos vivientes dentro de una mansión abandonada. La serie «Silent Hill», por ejemplo, lleva con ésta tres entregas haciéndonos temblar con su ambientación terrorífica, sus deformes enemigos salidos de la peor pesadilla y unos sustos de muerte.

En esta ocasión la protagonista es Heather, una jovencita que se despierta en un centro comercial sin saber qué ha ocurrido. Pero no penséis que está allí de compras, porque pronto nos damos cuenta de que el desarrollo sigue a pies juntillas el de las entregas anteriores: recorremos unos tétricos escenarios en 3D mientras eliminamos (o esquivamos) a los monstruos y resolvemos unos puzzles que, además de abundantes, son los más complicados que nos hemos encontrado en cualquier "survival". Todos los escenarios están a oscuras, así que nos toca investigarlos con una linterna, y también podemos equiparnos con una radio que emite ruidos cuando se acerca algún monstruo. ¿No os suena?

→ **PERO ENCONTRAMOS ALGUNAS NOVEDADES.** Para empezar, por primera vez salimos del pueblo de Silent Hill, ya que la historia comienza en una gran







LOS ESCENARIOS se encargan de meternos el miedo en el cuerpo tanto como los sustos o los monstruos. ¿Os atreveríais a pasar la noche en un hospital como éste?



LOS MONSTRUOS no tienen una forma definida, pero eso aumenta la sensación de terror. Hay 12 especies diferentes.



LOS PUZZLES son bastante complicados. Para resolverlos, tenemos que investigar los lugares donde mira Heather.

UNOS EXTRAS TERRORÍFICOS

Según lo bien (o lo mal) que lo hayamos hecho durante el juego, podemos ganar algunas mejoras para nuestras próximas partidas. Además, podemos disfrutar de dos finales diferentes:



LA PUNTUACIÓN depende de cómo nos hayamos portado en los puzzles y en los combates.



NUEVOS TRAJES Y ARMAS salen al meter un código que aparece cuando nos acabamos el juego.

2



3



A PASAR MIEDO

Como todo buen "survival", este juego tiene tres partes:

1. PARA INVESTIGAR contamos con nuestra linterna y con las miradas "delatoras" de Heather.

2. LOS COMBATES se pueden evitar corriendo, pero la puntuación mejora si acabamos con los monstruos.

3. LOS PUZZLES son muy complicados. En algunos casos, incluso vamos a necesitar lápiz y papel.

ciudad (también semi desierta), en la que visitamos el metro, el centro comercial y unas oficinas.

Por su parte, el sistema de combate es mucho más ágil, y aprovecha los botones analógicos de PS2 para golpear de distinta manera según lo fuerte que pulsemos el mando. Y eso no es todo: en algunos momentos del juego pasamos a otra dimensión, con un aspecto mucho más terrorífico, y podemos disfrutar de alardes técnicos nunca vistos, como las paredes que sangran o los enemigos con texturas móviles. Y es que la ambientación vuelve a ser la gran protagonista del juego. Al decir que «Silent Hill 3» se basa en el terror psicológico, nos referimos a que cada nivel está "decorado" con detalles tan morbosos como sillas de ruedas, maniquíes, bañeras llenas de sangre... Y por si todo esto no os deja mal cuerpo,

HEATHER

NUESTRA PROTAGONISTA se levanta en un centro comercial sin saber cómo ha llegado allí, pero a medida que avanzamos, descubrimos sus antiguas conexiones con el pueblo de Silent Hill. ¿Quién puede ser esta chica?



ENEMIGOS DE TALLA XXL

Aunque el juego no está dividido en niveles, aquí también nos encontramos con los típicos enemigos enormes de fin de fase:



LA LOMBRIZ no es que sea muy inteligente, pero puede acabar con nosotros con pocos golpes.



OTRA HEATHER "oscura" se convierte en nuestro enemigo cuando llegamos a la feria.



ESTE MONSTRUO tan raro es considerado como un dios por algunos habitantes de Silent Hill.

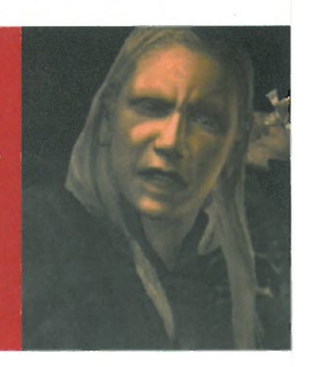




HABITACIONES CON VIDA PROPIA

▲ EN ESTE ESPEJO podemos ver lo que ocurre en la realidad alternativa, mientras Heather se pasea "tranquilamente" por el mundo real.

◀ EL ASPECTO BORROSO del suelo y las paredes en esta habitación indica que las manchas están moviéndose constantemente. Aunque no nos puede hacer ningún daño, el efecto es verdaderamente escalofriante.



PERSONAJES SECUNDARIOS Aunque más escasos que en otras ocasiones, Heather se topa en su andadura con tres personajes: una fanática religiosa llamada Claudia (Izq.), el detective Douglas (centro) y a un investigador (Der.).



■ LA FABULOSA AMBIENTACIÓN DE ESTE JUEGO PRODUCE VERDADERO TERROR PSICOLÓGICO ■

← BICÉFALO

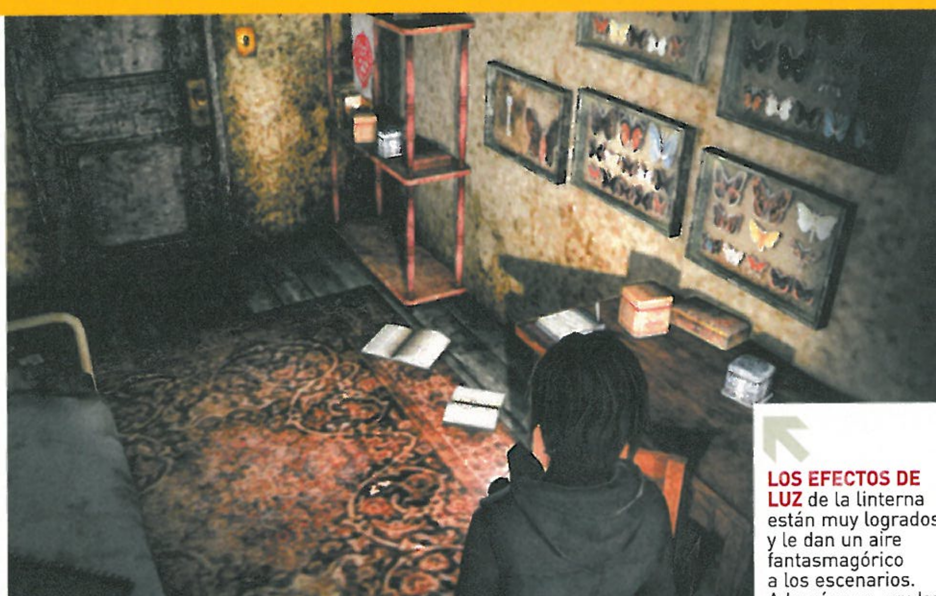
Estos perros de dos cabezas (o más bien de cabeza partida) son uno de los enemigos más comunes en las calles de Silent Hill, pero no son muy peligrosos.

imaginad el efecto de escuchar ruidos inexplicables o ver huellas "sospechosas" en el suelo.

→ LOS ALUCINANTES EFECTOS DE ILUMINACIÓN y la enorme expresividad de los gestos faciales de Heather se encargan de rematar un apartado visual impresionante, que nos permite disfrutar de un sinfín de detalles sin cubrirlo todo de niebla. Sin embargo, todos estos elementos han hecho que el argumento pase a un segundo plano: sólo a partir de la mitad del juego (cuando ya llevamos unas 3 horas) comenzamos a descubrir las razones de que Heather aparezca en este lugar.

Otra pequeña "decepción" es que los personajes secundarios, uno de los mayores aciertos en los juegos anteriores, son sólo tres y casi no aparecen. Pese a todo, tanto misterio consigue





LOS EFECTOS DE LUZ de la linterna están muy logrados y le dan un aire fantasmagórico a los escenarios. Además nos ayudan a descubrir objetos.



EL METRO es uno de los escenarios que recorremos en la nueva ciudad. Por supuesto, está repleto de monstruos.

UNA AMBIENTACIÓN DE PESADILLA



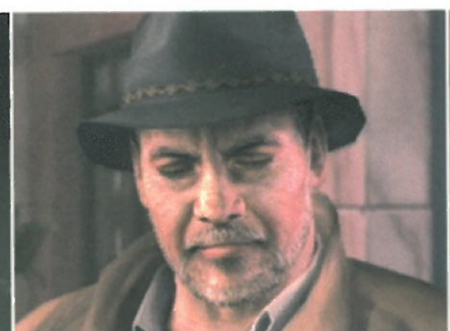


LOS DETALLES MORBOSOS que abundan en los escenarios son los principales culpables de que las pasemos "canutas" durante la partida. Como ejemplo, aquí tenéis estas imágenes con una feria llena de conejitos degollados (Izq.) o un tétrico depósito de cadáveres (Der.).

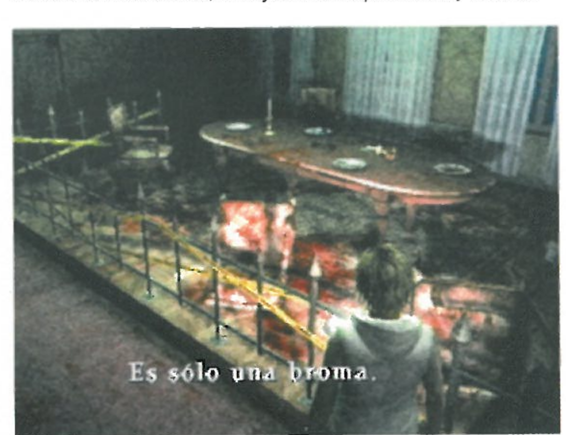


EL ARGUMENTO es bastante confuso, y además casi todo se desvela al final. Eso sí, incluye unas sorpresas muy buenas.









TAMBIÉN HAY BROMAS para descargar la tensión del juego, como visitar una mansión encantada "de pega" en la feria.

hacernos temblar de miedo, y seguro que os lo jugáis unas cuantas veces para descubrir todos los extras que incluye (nuevas armas y trajes para Heather y un segundo final).

Gracias a su perfecto equilibrio entre ambientación y gráficos de última generación, os podemos asegurar que «Silent Hill 3» es la experiencia más terrorífica que hemos vivido en PS2. Corred a probarla... ¡si os atrevéis! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN** es, como en toda la saga, capaz de ponernos a temblar por su aire morboso.
- **EL APARTADO TÉCNICO** es el más elaborado que encontraréis en ningún juego de este género.

lo peor

- **ES DEMASIADO CORTO,** aunque tiene un buen puñado de extras que compensan este defecto.
- **EL ARGUMENTO** casi pasa desapercibido, como los personajes secundarios, que resultan escasos.

alternativas

A nosotros el segundo capítulo nos dejó un tanto fríos, así que, si buscáis un buen juego de terror para vuestra PS2, lo mejor es que os hagáis ya mismo con **«Silent Hill 3»**. Si después queréis seguir pasándolo mal, **«Project Zero»** resulta aterrador. Con más acción están **«The Thing»** y **«RE Code: Veronica X»**, que está en serie Platinum.

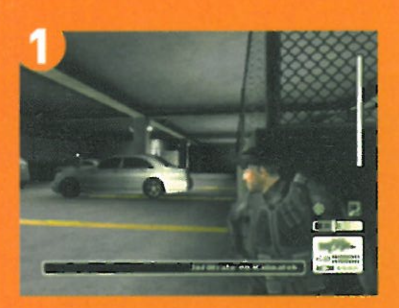
- **GRÁFICOS** Pese a la oscuridad de los escenarios y al "ruido", los efectos de luz, y sobre todo las texturas móviles, son espectaculares. **93**
- **SONIDO** Las melodías son "acongojantes" al igual que los efectos de sonido (en dolby surround). La pena son los diálogos en inglés. **88**
- **DURACIÓN** Los extras y las ganas de volverlo a jugar una y otra vez compensan las escasas 6 horas que dura el modo principal. **75**
- **DIVERSIÓN** El juego nos mantiene en tensión constantemente, y seguro que pegamos más de un salto en la silla con algunos sustos. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 93

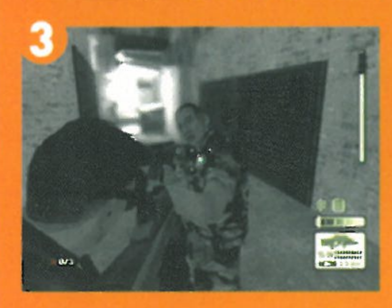
VALORACIÓN

«Silent Hill 3» nos demuestra que el miedo no depende tanto de lo grandes que sean nuestros enemigos (aunque también influye), como de una ambientación llena de detalles tétricos. Además, si todo esto se acompaña de unos gráficos de ensueño y un sistema de control innovador, sobre todo en lo que se refiere a los combates cuerpo a cuerpo, el resultado es una de las experiencias más intensas (y terroríficas) que se pueden vivir frente a la pantalla. A nosotros se nos ha hecho un poco corto, ¡pero mola todo!

■ ACCIÓN ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 5 de junio



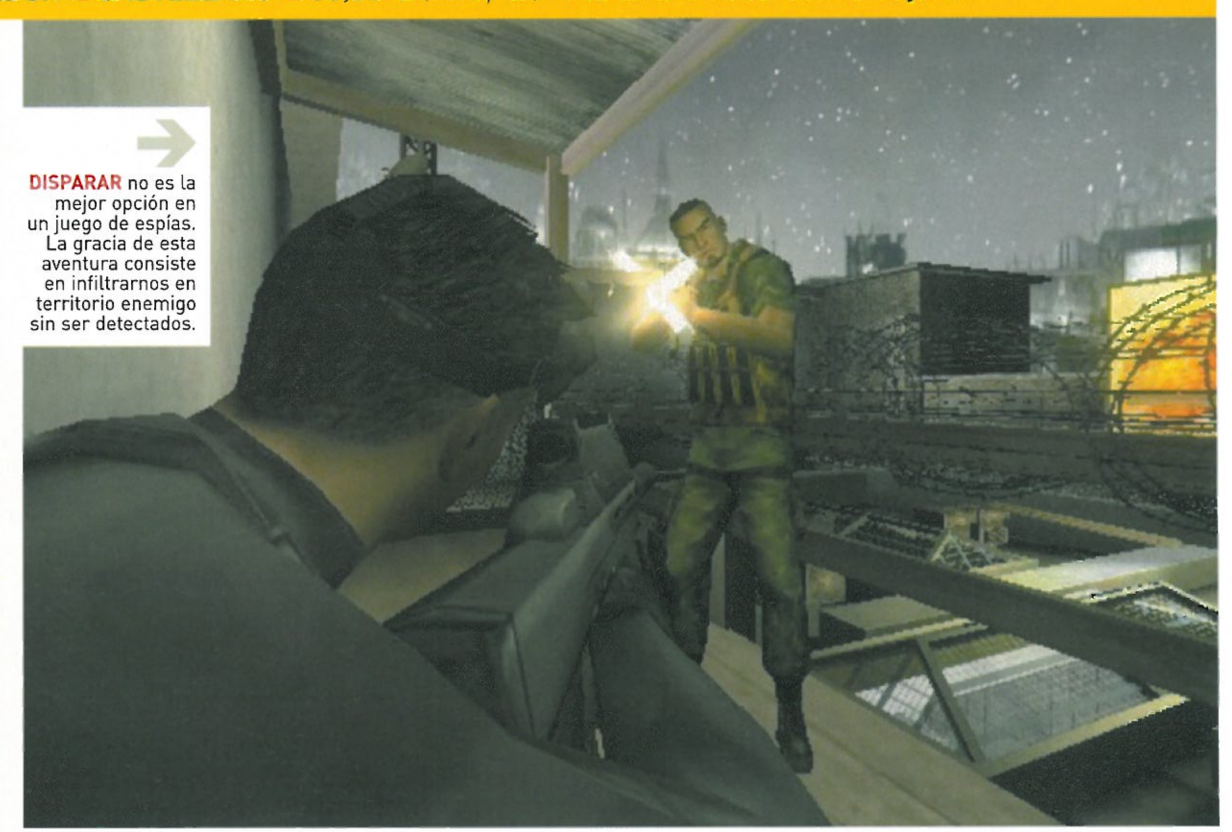




CURSO DE ESPÍA

Convertirse en un espía de élite no es tarea fácil, pues hay que poner en práctica una serie de estrategias muy bien definidas:

1. **PASAR DESAPERCIBIDO** es el objetivo fundamental de todas las misiones. Así se evitan enfrentamientos innecesarios.
2. **LA AGILIDAD** es algo que debe poseer todo espía. De lo contrario no sería posible escalar verjas, trepar por tuberías o lanzarse por tirolinas.
3. **DISPARAR** con precisión es el último recurso que tiene que emplear un tipo como Sam, pero a veces no queda más remedio que deshacerse así de un enemigo determinado.



DISPARAR no es la mejor opción en un juego de espías. La gracia de esta aventura consiste en infiltrarnos en territorio enemigo sin ser detectados.

EL ESPÍA HACE PLENO

SPLINTER CELL

Si las pasas canutas para copiar en los exámenes y siempre te descubren las chuletas, pregunta a Sam Fisher. ¡Seguro que sabe algún truco!

SAM

Este tipo con aires de George Clooney es el héroe del juego. Su misión consiste en acabar con una banda terrorista y, ya de paso, salvar al mundo de una nueva guerra.

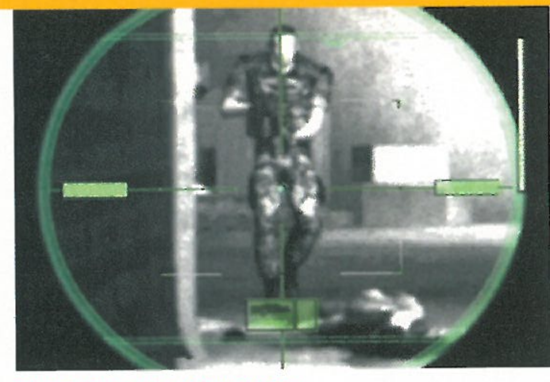
■ **LOS JUEGOS DE ESPIONAJE ESTÁN DE MODA** en las consolas, y el gran impulsor de esta tendencia (con permiso de Solid Snake) es el protagonista de esta gran aventura. Se llama Sam Fisher, y seguro que su nombre os suena, porque ya ha "atrapado" a los usuarios de Xbox y PS2.

Esta versión conserva todas las virtudes que le han llevado hasta la cumbre, comenzando por el argumento (nos toca luchar contra un grupo terrorista), y siguiendo por la impresionante gama de acciones que nuestro hombre es capaz de hacer. Sam escala vallas, se desliza por tirolinas, se esconde en la sombra... y además cuenta con un repertorio de armas y "gadgets" de última tecnología que dejarían en ridículo a los inventos de James Bond (¡los visores son una pasada!). Con ellos debe superar 10 niveles, en los que tiene que completar una serie de variados objetivos, desde infiltrarse en unas instalaciones hasta interrogar a un personaje determinado.

→ **LA GRAN NOVEDAD DE ESTA VERSIÓN DE GAMECUBE** es su compatibilidad con la pequeña Game Boy Advance. Al conectar ambas consolas, podemos utili-







EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR es una de las armas que más veces usamos en el juego: es silenciosa y muy eficaz.



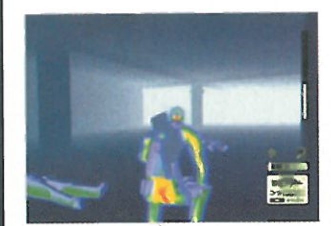
LOS GENIALES EFECTOS DE LUZ le dan un plus de calidad a un apartado técnico que ya de por sí es sobresaliente.



SAM FISHER cuenta con un montón de posibilidades para cumplir las misiones, lo mismo trepar por tuberías que tomar rehénes como éste.

TECNOLOGÍA A LA ÚLTIMA

Sam cuenta con una serie de "gadgets" de tecnología punta que le sirven para superar cualquier tipo de situación. Os mostramos un par de ejemplos:

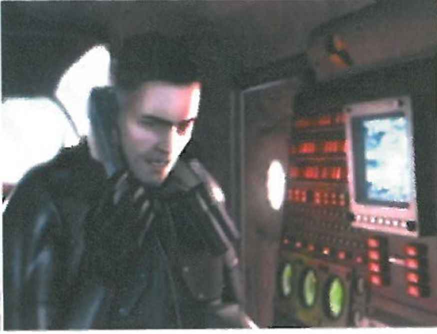


LOS VISORES nos vienen de maravilla para poder localizar a los enemigos con facilidad cuando la visibilidad no es muy buena, como cuando actuamos de noche o en un lugar oscuro.



LA CÁMARA ESPÍA la usamos antes de acceder a una sala para conocer los adversarios, objetos o cámaras de seguridad que allí nos aguardan. Es una herramienta de lo más útil.







LA INTRO Y LAS SECUENCIAS DE VÍDEO nos narran el hilo argumental que hay detrás de esta aventura. Su calidad es muy alta, y como además los diálogos están doblados al castellano, podemos enterarnos de todo perfectamente. Aquí tenéis una muestra de lo que os espera en esta aventura.

zar la portátil como mapa digital para orientarnos y conocer la localización de los enemigos, y también como detonador a distancia de nuestras bombas-lapa.

Por supuesto, gráficamente el juego está a un nivel extraordinario, en el que destacan sobre todo los soberbios efectos de luz en tiempo real y los reflejos, que ponen la guinda final a un título absolutamente imprescindible. ¡No os perdáis a este espía! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL DESARROLLO** del juego, muy variado y entretenido.
- **EL APARTADO GRÁFICO** raya a un excelente nivel, desde el diseño de personajes y decorados, hasta los alucinantes efectos gráficos.

lo peor

- **LA DURACIÓN** pues aunque el juego no es corto, nos deja con ganas de más. Falta un modo multijugador.
- **ALGUNAS ANIMACIONES** de Sam Fisher (contadas, eso sí) nos parecen un tanto "mecánicas".

alternativas

A la espera de que Solid Snake irrumpa en GameCube con su aventura **«MGS: Twin Snakes»** o la propia segunda parte de **«Splinter Cell»**, no hay ningún juego de espionaje disponible para esta consola aparte de éste. Eso sí, si buscáis un juego de aventuras impactante de verdad, probad el insuperable **«Metroid Prime»**, de Nintendo.

GRÁFICOS Muy buenos. Los decorados y personajes muestran un elevado nivel de detalle, pero la palma se la llevan los efectos de luces. **92**

SONIDO La banda sonora se adapta a la acción como un guante, y los abundantes diálogos se han doblado al castellano por actores reales. **90**

DURACIÓN 10 niveles os esperan en la aventura, y todos cuentan con una extensión considerable, pero echamos de menos un "multi". **87**

DIVERSIÓN Esta aventura de espionaje es tremendamente absorbente por la variedad de objetivos y situaciones. No podréis dejar de jugar. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

El fenómeno «Splinter Cell» llega a GameCube mostrando la misma calidad que ya había dejado patente en Xbox y PS2, y se convierte así en uno de los mejores títulos disponibles para el "Cubo" de Nintendo. Su desarrollo es vibrante -cargado de tensión y emoción- su protagonista goza de muchas posibilidades y encima el apartado gráfico es realmente impresionante. Además, esta versión cuenta con el extra de poder conectar la GBA para obtener nuevas funciones. Un juegazo imprescindible.

■ VELOCIDAD ■ ROCKSTAR ■ 1 - 8 (online) ■ CASTELLANO (textos) ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +16 ■ Lanzamiento: Ya disponible









TRES CIUDADES, Los Ángeles, París, y Tokio, son los escenarios donde se corren estas alocadas carreras nocturnas. Aquí no existen las reglas, así que... ¡acelerad!

ESTILO PROPIO

No penséis que las carreras de este título tienen parecido con un juego de coches convencional, porque hay muchas diferencias:

1. CHECKPOINTS EN LA CIUDAD: El camino a seguir no está delimitado por curvas con muros, no. Simplemente, en el mapa aparece dónde está el siguiente checkpoint, y ahí os las apañéis para ver cómo llegar hasta él en primer lugar.

2. MOTOS Y COCHES: Algo muy poco habitual en el género es mezclar motos con coches en una carrera, pero en este juego sucede. Manejarlas es bastante complicado, y si os adelantan... ¡tiradlas!

3. MANIOBRAS ESPECIALES: Cada fase que os paséis os irá habilitando algunos movimientos especiales, como turbos, ponerse a dos ruedas y otras "locuras".

¿TE APUESTAS TU COCHE?

MIDNIGHT CLUB 2

Esto de jugarte tu tremendo cochazo en unas carreras "kamikaze" por toda la ciudad no es para tomárselo a cachondeo... ¡con la de pasta que me he gastado haciendo el "tunning" a mi Seat Panda!

COCHAZOS

En el juego salen 28 vehículos (25 coches y 3 motos), y es una pena que no sean modelos verdaderos, porque tienen un diseño espectacular.



■ **LAS CARRERAS CALLEJERAS "SALVAJES"** están de moda gracias a la saga «Burnout», pero en Rockstar quieren ir más allá, y han creado un juego que pretende llevar hasta el límite el género de la velocidad agresiva. Para ello, han recreado con total realismo Los Ángeles, París y Tokio (con poca resolución, pero gran tamaño), ciudades listas para ser recorridas en unas arriesgadísimas carreras nocturnas por 28 locos del volante, que conducen 25 coches y 3 motos.

La propuesta consiste en coger nuestro coche, buscar un competidor (como hay 28, serán 28 fases) y retarle a una carrera sin reglas a él y a su pandilla. Los circuitos no están delimitados, de modo que para alcanzar los checkpoints debemos buscar la mejor ruta con el rádar, usando los turbos, haciendo maniobras arriesgadas, y esquivando el tráfico real. Si además de sobrevivir, ganamos, nos quedamos con el coche del rival. Fácil, ¿no?

→ **OTROS MODOS DE JUEGO COMPLETAN LA OFERTA,** y están reunidos en un modo arcade con distintos sistemas de juego (batalla, paseo, coger la bandera, etc.), que alargan la duración, y







LA CONDUCCIÓN se vuelve tan desenfrenada, que en más de una ocasión acabaréis atropellando a algún transeúnte.



EL MODO ARCADE dispone de seis tipos de juego en los que competir, con el añadido de poder coger ítems especiales.



DAR LAS "LARGAS" será la señal para retar a un rival a una carrera suicida por el centro de la ciudad, buscando atajos y arriesgando a tope.

JUÉGATELA EN INTERNET

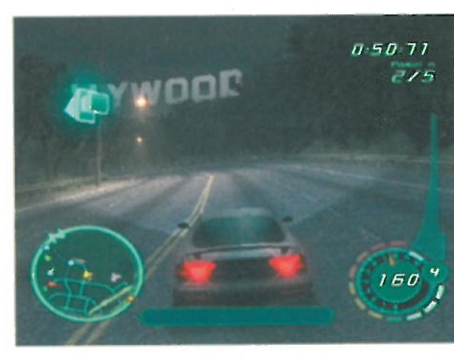
La novedad más relevante que trae la segunda parte de «Midnight Club» es que permite jugar por Internet (con banda ancha) contra gente de todo el planeta.

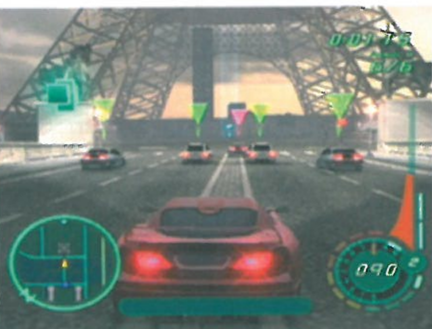


EL LÍMITE de jugadores en cada partida es de ocho personas, que pueden participar en todos los juegos que nos ofrece el modo arcade. ¡Sólo hay que esperar a que se unan todos a la partida!



MIENTRAS JUGAMOS podemos hablar con nuestros rivales con unos mensajes que aparecen a la izquierda de la pantalla. Para ello tenemos que usar un menú que aparece en la pantalla.







LAS 3 CIUDADES no están recreadas al 100%, pero en ellas sí aparecen la mayoría de calles y lugares famosos reconocibles por todos: a la izquierda podéis ver el cartel de Hollywood, en el centro sale la torre Eiffel, y a la derecha una típica calle de Tokio, repleta de carteles de neón.

se pueden jugar en modo multijugador... ¡o con 8 participantes online! (recordad que el adaptador de banda ancha para PS2 se pondrá a la venta en junio).

El nivel de detalle de los gráficos quizá no sea muy alto, pero la gracia de «Midnight Club 2» está en la descarga de adrenalina que produce ganar las carreras en medio del caos que se monta en lugares como la plaza de la Torre Eiffel. ¡Qué subidón! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

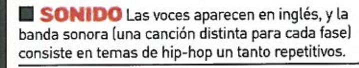
- **LA EMOCIÓN** de las carreras, sobre todo jugando en multijugador, y más en banda ancha por Internet.
- **LAS CIUDADES**, donde podréis reconocer la mayoría de los sitios... ¡si habéis ido allí alguna vez, claro!

lo peor

- **LA RESOLUCIÓN GRÁFICA**, que no es precisamente alta, y llena de bordes dentados la pantalla.
- **LAS MOTOS**, cuyo control es ineficaz como para poder realizar maniobras rápidas con exactitud.

alternativas

El sistema de carreras suicidas por ciudades, arriesgando en cada curva y usando turbos, no es que recuerde, sino que es calcado al de **«Burnout»**. En ese sentido, **«Burnout 2»** le supera en jugabilidad y gráficos, aunque no tiene tanta variedad. También se da un aire lejano a **«GTA Vice City»** por el caos reinante, pero su estilo no tiene demasiado que ver.



- **GRÁFICOS** Las espectaculares ciudades chocan con la baja calidad de las texturas y la ligera falta de detalle de los vehículos, que no son reales. **80**
- **SONIDO** Las voces aparecen en inglés, y la banda sonora (una canción distinta para cada fase) consiste en temas de hip-hop un tanto repetitivos. **79**
- **DURACIÓN** Cada fase que paséis supone desbloquear un vehículo o una maniobra especial (turbos, etc.), y los modos extra le añaden más vida. **86**
- **DIVERSIÓN** La dificultad es algo elevada, pero la emoción lo es aún más, aunque el verdadero potencial está en los modos multijugador e Internet. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

La impresión inicial que da jugar a «Midnight Club 2» no resulta del todo positiva, ya que los gráficos cantan por el excesivo "jagging" (bordes dentados) y la falta de detalle en las texturas. Pero una vez os metáis en faena, veréis que recorrer las ciudades a toda velocidad esquivando camiones y coches de policía, mientras buscáis un atajo por la ciudad y os quedáis con el bólido de ese chulo que os insultó, resulta una experiencia de lo más estimulante. Y si además tenéis un adaptador de banda ancha, lo pasaréis en grande.

■ ACCIÓN ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible









MULTITUD DE COMBATES nos esperan en este beat´em up de desarrollo clásico. Bueno, eso y una dificultad enorme. ¡Sólo un buen ninja puede afrontarla!

OS ESPERA UNA DURA PELEA...

Prácticamente todas las fases de «Shinobi» tienen una estructura similar y casi invariable. En ellas debemos ir haciendo lo siguiente:

1. ACABAR CON DECENAS DE ENEMIGOS. Para ello contamos con dos armas fundamentales: shurikens, aunque su número es limitado, y nuestra inseparable katana ninja.

2. BUSCAR ÍTEMS. Al encontrarlos nos reportarán beneficios, como magias o desbloquear secretos.

3. ELIMINAR AL JEFE FINAL que custodia cada fase. Y como el juego tiene 24 niveles, pues... ¡nos esperan otros tantos bichos de los gordos!

¿HAS AFILADO YA TU KATANA?

SHINOBI

Si creéis que tragaros un programita entero de "Noche de Fiesta" es duro, seguro que todavía no sabéis los malos ratos que debe pasar un ninja.

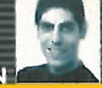
■ **ESPADAZOS, PLATAFORMAS Y MUCHA ACCIÓN** son los ingredientes principales de esta reedición de un clásico de Sega, protagonizada por el valeroso ninja Hotsuma. Asumiendo su control (muy fiable, por cierto) debemos "limpiar" Tokio de un ejército de seres diabólicos que quieren invadir el mundo. El desarrollo es el típico de cualquier "beat´em up", así que nuestra labor primordial es repartir leña y realizar algunos saltos para acceder a diferentes zonas. Nuestro héroe está bien preparado para ello, porque cuenta con un buen puñado de habilidades y armas (algunas, como los shuriken, verdaderamente espectaculares). Además, Hotsuma sabe de magia, y eso le sirve para invocar unos ataques devastadores.

A PESAR DE LAS APTITUDES DE NUESTRO NINJA, no creáis que la aventura es coser y cantar. ¡Lo lleváis claro! De los ocho niveles que tiene «Shinobi», divididos en tres fases cada uno, sólo el primero es relativamente cómodo de superar, mientras que el resto son verdaderas pesadillas.

HOTSUMA

Este tipo de la derecha es el ninja que protagoniza el juego. Su katana es su principal arma, aunque esconde muchas más habilidades.

SERGIO MARTÍN







LOS COMBOS son uno de los alicientes de estas batallas. Cuantos más hagáis, más poderosos serán los ataques.



LA CALIDAD GRÁFICA del juego es dispar. Están bien los personajes y sus animaciones, pero sólo regular los fondos.



LA MAGIA también es una de las armas secretas de Hotsuma. Al invocarla, puede hacer desaparecer a todos los enemigos.

EL PODER DE UN NINJA

Nuestro personaje es capaz de realizar una serie de movimientos alucinantes, que le sirven para deshacerse de los enemigos con soltura.



CORRER POR LAS PAREDES es la habilidad más llamativa del ninja. De esta guisa podemos superar ciertos obstáculos, evitar precipicios y cargarnos bichos atacándoles por sorpresa.



CON EL DOBLE SALTO podemos alcanzar alturas y zonas que en un principio eran inaccesibles. Su empleo es fundamental para poder superar algunas zonas plataformeras de la aventura.



Supongo que la aldea Oboro fue destruida de verdad.



UNAS BONITAS ESCENAS DE VÍDEO nos van revelando poco a poco el argumento que hay detrás de «Shinobi». Estas secuencias utilizan tanto el motor gráfico del juego como FMV. Por supuesto, éstas últimas resultan mucho más espectaculares.

Vamos, que este título sólo es apto para los jugones más pacientes y habilidosos con el mando de control. Estáis avisados...

Técnicamente, el juego cumple. Las animaciones del protagonista y el diseño de los jefes finales sobresalen por encima de los decorados, que se muestran algo vacíos. En suma, «Shinobi» es un buen juego, simple pero entretenido, aunque su excesiva dificultad afecta a la diversión. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL PROTAGONISTA** al que controlamos mola: es carismático y posee muchas habilidades.

■ **EL APARTADO SONORO**, pues todas las voces han sido dobladas al castellano con mucho acierto.

lo peor

■ **LA DIFICULTAD** general del juego es como para echarse a temblar. ¡Qué chungo es ser ninja!

■ **EL DESARROLLO** corre el riesgo de acabar siendo un pelín monótono si no os van estos juegos.

alternativas

Aunque el género de los beat´em up anda un tanto descuidado en las consolas de nueva generación, la máquina de Sony tiene en su catálogo varios títulos apreciables. Destacan **«Dynasty Warriors»**, de ambientación oriental, **«Mystic Heroes»**, más dirigido al público infantil, o el propio **«El Señor de los Anillos: Las Dos Torres»**, el mejor de los tres.

■ **GRÁFICOS** La palma se la llevan los personajes, que cuentan con un buen diseño y unas cuidadas animaciones. Los fondos son más flojillos. **79**

■ **SONIDO** Las voces han sido dobladas al castellano con gran acierto, y le añaden gracia a la acción. La banda sonora es bastante más discreta. **88**

■ **DURACIÓN** Los ocho niveles no es que sean largos precisamente, pero os costará Dios y ayuda superarlos. Os durará un tiempo, seguro. **85**

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo del juego pica bastante, pero el mencionado desajuste de la dificultad puede llegar a desesperaros de verdad. **73**

PUNTUACIÓN FINAL 76

valoración

El debut de una de las sagas más clásicas de beat´em up en PS2 ha dado como fruto un título bastante entretenido y bien acabado, que satisfará a los fans del género. Sin embargo, debemos achacarle una pega importante que puede echar para atrás a más de uno: su excesiva dificultad. De hecho, se trata de una de las aventuras más duras que hemos probado en los últimos tiempos, por lo que sólo podemos recomendar este título a los usuarios más habilidosos y pacientes. ¡Es que llega a desesperar de verdad!

■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible









LOS ACCIDENTES espectaculares son la gran "imagen de marca" de este juego arcade. Aquí lo que prima es poner el coche a toda y no frenar... si es que podemos.

¡RIESGO TOTAL!

Si queréis ganar carreras en este juego, tenéis que aprender a usar estas técnicas, que llenarán una imprescindible barra de turbo:

1. IR EN DIRECCIÓN CONTRARIA. Desde luego, es una de los actos más difíciles, porque el tráfico es muy denso, pero la barra sube como la espuma cuanto más tiempo aguantéis en el carril contrario.

2. ADELANTAR "A LO KAMIKAZE". No sólo hay que adelantar, sino hacerlo pasando entre los coches y camiones, lo más cerca posible pero sin tocarlos. Y si encadenamos varios, hay más turbo.

3. DERRAPAR COMO LOCOS. No es difícil de hacer, porque con sólo frenar en las curvas los coches ya se deslizan. Pero si lográis dominar los derrapes, hacerlos seguidos y alargarlos, el turbo volará.

ACELERA Y NO TE LA PEGUES

BURNOUT 2

Abrochaos el cinturón de seguridad y comprobad los frenos, el estado de vuestros neumáticos, el airbag... ¡Vais a lanzaros a competir en unas carreras suicidas por toda la ciudad!

BÓLIDOS

Aunque algunos de los coches os recuerden a modelos reales del mercado, ninguno de ellos tiene licencia, pero eso no significa que no molen, ni que no puedan ponerse a 300 Km/h por la carretera...

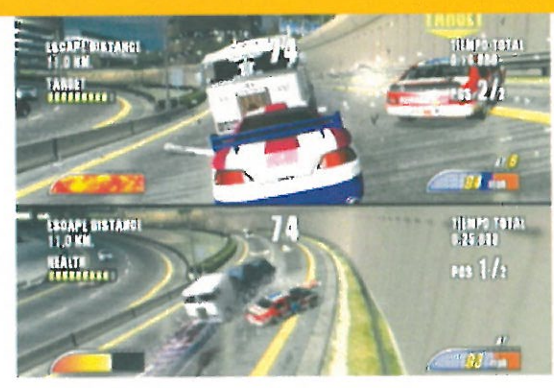
■ **LA VELOCIDAD MÁS SALVAJE Y ARRIESGADA** de las consolas es, sin duda, la que aparece en la saga «Burnout». Se trata de una propuesta arcade que nos pone a competir contra 3 coches a lo largo de 32 circuitos, repartidos en 6 localizaciones de los EE.UU. Mientras corremos, vamos esquivando el tráfico real y haciendo todo tipo de maniobras arriesgadas, que llenan una barra de turbo que multiplica nuestra velocidad y nos abre las puertas de la victoria... pero también hace que nos demos unos trompazos de escándalo reproducidos espectacularmente.

Estas versiones para Xbox y GC repiten el planteamiento tan molón de la que apareció hace 6 meses en PS2, e incluía novedades como los modos Persecución Policial y el alocado Crash, en el que debemos provocar accidentes para ganar puntos. ¡Bestial!

➔ **LOS 21 VEHÍCULOS DEL JUEGO SON LOS MISMOS,** aunque se han añadido nuevas carrocerías que se pueden habilitar jugando en el modo Custom, que aparece tras pasarnos el modo de juego principal. El modo







DOS JUGADORES pueden disfrutar del juego -y los golpes- en carreras normales o de persecución. ¡Argh, un camión!



LA VERSIÓN DE XBOX os permite conectaros a Xbox Live! para comparar vuestros récords con los de todo el mundo.



TOMAR RIESGOS es la llave para ganar las carreras del modo principal. Así se llena la barra de turbo y podemos ir más rápido todavía.

...Y NO TODO ES CORRER

Si todavía os queda algo de adrenalina después de participar en las carreras del modo principal, estos otros modos os aseguran emociones fuertes:



CRASH: A lo largo de 30 tramos de circuito (el doble que en PS2), "sólo" tenéis que lanzaros a toda pastilla contra los otros coches. La idea es causar el mayor daño y ver quién suma más puntos.



PERSECUCIÓN POLICIAL: Si os cansáis de hacer el loco y os da la "vena legal", entráis en este modo y os ponéis a los mandos de este coche de policía para cazar a algún loco del volante.







LOS 21 COCHES disponibles son los mismos que había ya en PS2. Vemos clásicos de los años 30 y 50 (Izq.), deportivos, coches NASCAR (Centro), y como novedad, 15 nuevas versiones de los mismos vehículos, pero con carrocería nueva en el modo oculto Custom (Der.).

Crash también ha sido potenciado con 15 nuevos tramos, y se han mejorado los gráficos con más polígonos y mejores efectos, sobre todo en la versión de Xbox (que además da la opción de subir nuestros récords a Internet).

No es que sean novedades vitales para el desarrollo del juego, pero redondean este excelente arcade de velocidad. Ya era el mejor de su género en PS2, y ahora lo es en GC y Xbox. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL ESPECTÁCULO VISUAL** que supone la mezcla entre los gráficos y la sensación de velocidad.
- **SU CONTROL ARCADE**, tan bien afinado que permite realizar maniobras de infarto a 250 km/h.

lo peor

- **TODOS LOS COCHES SE MANEJAN CASI IGUAL**, apenas hay diferencias en la conducción.
- **TIENE POCAS NOVEDADES** con respecto a la entrega de PS2 en cuanto a coches, circuitos o modos.

alternativas

Sin contar con que la primera parte de este juego también está disponible en ambas consolas, una buena alternativa podría ser **«Need for Speed 2 Hot Pursuit»**, que está por debajo en cuanto a calidad, pero tiene un estilo y algunos modos de juego muy similares. Otros, como **«Crazy Taxi»** o **«Wreckless»**, se alejan ya bastante de su planteamiento.

GRÁFICOS La sensación de velocidad es alucinante, el diseño de los escenarios sólido, y los coches han mejorado, aunque aún son algo simples. **86**

SONIDO Con el sonido Dolby Pro Logic II para GC y Dolby Digital 5.1 en Xbox, la contundente música y los buenos efectos suenan de lo lindo. **91**

DURACIÓN Descubrir los 32 circuitos, 21 coches y ganar el oro en todas las carreras lleva su tiempo, y siempre se pueden volver a jugar después. **90**

DIVERSIÓN Pocos juegos tan puramente arcade logran mantenernos tan inmersos en unas carreras en las que el riesgo se siente en el aire. **90**

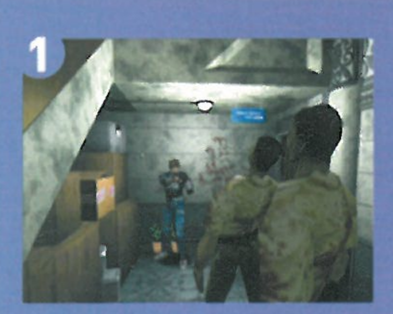
PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Después de convencernos en su llegada a PlayStation 2 con sus mejoras respecto a la primera parte, «Burnout 2» ha llegado a Xbox y GC sin aportar grandes revoluciones, pero manteniendo sus alucinantes cualidades. Quizá haya quien le eche en cara el que no se aproveche la mayor capacidad de las dos consolas para remozarlo en lo posible, pero visto que prácticamente no se hace con ningún otro juego, tampoco tendría sentido pegarle un "batacazo" a este título por ello. «Burnout 2» es un arcade excelente, y con eso nos basta.

RICARDO DEL OLMO 

■ AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 44 € (7.321 ptas.) ■ +18 años ■ Lanz.: 6 de junio

1 

2 

3 

LOS ZOMBIS HACEN TURISMO

Raccoon City es el nuevo paraíso vacacional de los zombis, y la verdad es que los vecinos no están muy contentos. Por eso, vosotros debéis acabar con el problema de una vez por todas. Esto es lo que tenéis que hacer:

1. CARGAOS A LOS ZOMBIS con todas las armas que encontréis: escopetas, pistolas, lanzallamas... Cualquier cosa vale cuando os enfrentéis a un zombi.
2. RESOLVED LOS PUZZLES que os impidan avanzar: los hay de pensar, otros que requieren objetos, e incluso algunos que precisan algo de fuerza.
3. JUGAD CON LOS DOS PERSONAJES, porque cuando habéis completado la aventura con uno de los dos, algunos de los escenarios sufren variaciones.

ESTA REEDICIÓN de «Resident Evil 2» nos ofrece una historia currada, dos protagonistas, cientos de zombis y muchos sustos. ¡Y nos gusta tanto como hace 6 años!







EL COMPLETO ARSENAL DE ARMAS que hay disponible en la aventura incluye metralletas, escopetas, pistolas Magnum, etc. Pero lo mejor es que a lo largo de la partida podemos ir mejorando todas nuestras armas con piezas adicionales. ¡Come plomo, bicho!

EL TERROR MÁS "RETRO"

RESIDENT EVIL 2

Se nota que los chicos de Capcom saben matemáticas: tras el 0 y el 1, ahora nos ofrecen su «Resident Evil 2». ¡Qué listos son!

■ **LA SAGA DE TERROR POR EXCELENCIA** sigue su andadura en GameCube con «Resident Evil 2», aunque a diferencia de sus predecesores, esta conversión del clásico de PSone nos llega casi sin cambios. Para empezar, el argumento es el mismo, con lo que los zombis campan a sus anchas por las calles de Raccoon City, y sólo dos personas tienen la suficiente sangre fría de enfrentarse a tanto fiambre: Claire Redfield, la hermana de Chris, y Leon S. Kennedy, que será el protagonista del cuarto capítulo de la saga también en GC.

→ **EL SISTEMA DE JUEGO PERMANECE INTACTO**, así que una vez vista la espectacular intro y elegido nuestro personaje favorito, nos toca limpiar de zombis los aterradores escenarios y resolver algún que otro puzzle. Os conviene saber que la aventura es tan divertida como lo era en PSone, aunque la única novedad es un modo de juego adicional en el que nos "regalan" una ametralladora con munición infinita.

Esta falta de cambios también tiene su lado negativo: el apartado gráfico sigue siendo el mismo de hace 6 años, aunque en nuestra opinión, si no conocéis «Resident Evil 2», con lo bueno que es y el precio al que sale, merece que le deis una oportunidad. 

NUESTRO VEREDICTO

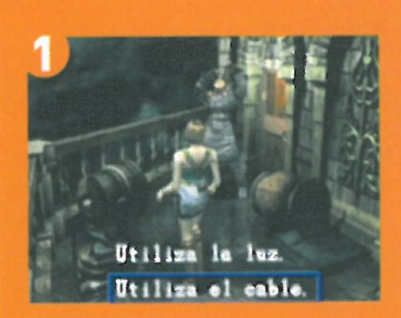
GRÁFICOS	70
SONIDO	74
DURACIÓN	80
DIVERSIÓN	89

Valoración: En su momento fue un juego revolucionario, y aún hoy sigue siendo una aventura terrorífica y muy divertida. Eso sí, a nivel gráfico se ha quedado un poco anticuado.

PUNTUACIÓN FINAL 85

RICARDO DEL OLMO

■ AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 44 € (7.321 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 6 junio







MARCANDO DIFERENCIAS

Como el sistema de juego de «Resident Evil 3» es parecido al del resto de entregas, hemos preferido dedicar este cuadro a los elementos que diferencian este juego de otros capítulos de la saga. ¿A que os parece bien?

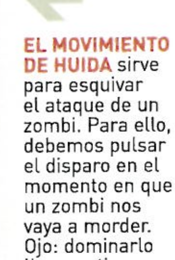
1. **LAS DECISIONES** que debemos tomar en pocos segundos. De ellas depende el desarrollo del juego.
2. **UN PODEROSO ZOMBI** conocido como Némesis nos persigue durante toda la partida: aunque le paremos los pies, él sigue acosándonos.
3. **CON LA PÓLVORA** podemos crear nuestra propia munición: balas de pistolas, granadas incendiarias, cartuchos de escopeta... sólo hay que saber mezclarla correctamente.



LOS ZOMBIS HAN REGRESADO a Raccoon City y esta vez le ha tocado a la pobre Jill liarse a tiro limpio contra todos ellos. ¿Habrá suficientes balas?







EL MOVIMIENTO DE HUIDA sirve para esquivar el ataque de un zombi. Para ello, debemos pulsar el disparo en el momento en que un zombi nos vaya a morder. Ojo: dominarlo lleva su tiempo.

CUANDO EL MIEDO NOS PERSIGUE

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Un nuevo tipo de zombi quiere acabar con nosotros: es fuerte grande, lleva "chupa" negra y... ¡Leche, me está persiguiendo!

■ **EL TERCER CAPÍTULO DE LA SAGA «RESIDENT»** también se ha contagiado de la "fiebre de reediciones" que se vive en Capcom, así que este mes vamos a poder disfrutar de él al mismo precio que la segunda entrega.

En esta ocasión, el argumento nos propone ayudar a Jill Valentine, la protagonista del juego, a destruir el laboratorio de Umbrella para siempre. Pero antes de lograr nuestro "destructivo" objetivo debemos enfrentarnos a un montón de zombis y resolver unos cuantos puzzles, como ya es típico en esta saga de terror.

→ **LO MÁS CARACTERÍSTICO DE ESTA ENTREGA** es el sistema de decisiones: en determinados momentos se nos presentan dos opciones en pantalla, y según la que elijamos, podemos conseguir nuevos objetos, ver un final distinto... Además de estas alternativas, el juego incluye otros elementos nunca vistos en un «Resident», como un movimiento para esquivar zombis, y un jefe final, Némesis, que nos persigue durante toda la aventura.

Esta tercera entrega no fue tan revolucionaria como la segunda, y tampoco resulta tan aterradora, pero su desarrollo respeta el espíritu de la saga. Eso sí, también sus gráficos se han quedado un pelín anticuados. HC



NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	84

Valoración: Sin llegar al nivel de la segunda entrega, «RE 3 Nemesis» aportó algunas novedades y sigue siendo un juego recomendable, siempre que se le perdonen los "añitos".

PUNTUACIÓN FINAL 80

GABRIEL PICHOT 

■ DEPORTIVO ■ WANADOO ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







SUBIENDO SIN MIEDO A LA RED

Éste es uno de los juegos de tenis más variados que podéis encontrar, tanto por la cantidad de modos de juego, como por la gama de golpes disponible. ¿Podréis exprimirlo al máximo?

1. LOS TENISTAS suman un total de 16 -8 hombres y 8 mujeres-, aunque sólo 5 de ellos son reales. ¡Y no podía faltar un campeón como Alex Corretja!

2. LOS GOLPES son tan variados que todo puede pasar durante los partidos. Podéis mandar un fuerte revés, hacer dejadas o sorprender al rival con un globo. Elegir la táctica es cosa vuestra.

3. EL MODO GIRA MUNDIAL os permite desbloquear más jugadores y pistas, e incluye tanto torneos como entrenamientos de lo más divertido.



APUNTARSE a los torneos del Grand Slam suena muy bien, sobre todo si nos ofrecen la licencia de Roland Garros y el U.S. Open, y variados modos de juego.







EL PARECIDO de los tenistas con los reales deja bastante que desear, y si no, que se lo digan a Corretja (Izq.). Pero bueno, eso se os puede llegar a olvidar cuando juguéis con tres amigos unos divertidos partidos de dobles (Derecha). ¡Eh, esa bola es mía!

UNA CUESTIÓN DE RAQUETAS

ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2003

Dicen los expertos que lo más importante en el tenis es girar la muñeca, ¿pero a que nadie saca mejor que nosotros con el stick?

■ **AHORA QUE SE ACERCA ROLAND GARROS,** nos llega un juego que nos ofrece la posibilidad de triunfar en el torneo francés sin levantarnos del sofá. De inicio, tenemos un plantel de 16 tenistas, de los que cinco son estrellas reales como Corretja o Safin. Con ellos podemos disputar los torneos más importantes, porque el juego tiene la licencia oficial de Roland Garros y el U.S. Open (el resto aparecen con nombres ficticios). A esto hay que añadir la variedad que le dan modos como el "Gira Mundial", en el que ganamos dinero para desbloquear pistas y jugadores, el Modo Supervivencia, o el multijugador para cuatro colegas.

→ CUANDO ESTAMOS EN LA PISTA RAQUETA EN MANO, podemos hacer cuatro golpes: normal, revés, dejada y globo, a lo que hay que sumar los efectos que podemos imprimir a la pelota en cuanto cogemos práctica.

El planteamiento mola, pero existen fallos técnicos que perjudican el realismo, porque el parecido de los jugadores con los tenistas reales es más que discutible, y tanto sus animaciones como la física de la pelota no están tan logradas como deberían. En cualquier caso, si os mola el tenis, su abundancia de modos de juego os dejará satisfechos. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	69
■ SONIDO	69
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	73

Valoración: Su excelente repertorio de modos de juego y las grandes posibilidades del control se ven perjudicados en gran medida por la falta de realismo durante los partidos.

PUNTUACIÓN FINAL 72



La partida por la supervivencia ha comenzado.

Objetivo
Humanos : 1
Aliens : 0

CÓDIGO : 7851
Nokia 3410, 3510i, Sharp GX-10






¡DESCÁRGATE LOS JUEGOS DE GAMELOFT EN TU MÓVIL* !

ARCADE

RAIL RIDER

CÓDIGO : 8925
Nokia 3410, 3510i

PRINCE OF PERSIA®

CÓDIGO : 7408
Todos los Teléfonos*

SIBERIAN STRIKE

CÓDIGO : 4734
Todos los Teléfonos*

BLOCK BREAKER
CÓDIGO : 3377
Nokia 3410

RAYMAN® BOWLING

CÓDIGO : 3042
Nokia 3410, 3510i, 7210, 6610, 5100, 6100, 7250

EARTH INVASION

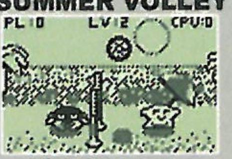
CÓDIGO : 9841
Nokia 3410, 3510i, Sharp GX-10

DEPORTES

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER

CÓDIGO : 2221
Nokia 3410, 3510i, 7650, 3650

RAYMAN® GOLF
CÓDIGO : 7383
Todos los Teléfonos* excepto Motorola T720

SUMMER VOLLEY

CÓDIGO : 7756
Nokia 3410

SKATE & SLAM

CÓDIGO : 4054
Nokia 3410, 3510i, 7650, 3650, Motorola T720, Sharp GX-10

ACCIÓN

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL™

Disponible en exclusividad en el portal e-mocion de Telefonica Movistar

RAINBOW SIX™ BROKEN WING

CÓDIGO : 6942
Nokia 3410, 7210, 6610, 5100, 6100, 7250

RAINBOW SIX™ URBAN CRISIS

CÓDIGO : 5133
Nokia 3410

PLATAFORMA

RAYMAN®3

CÓDIGO : 8029
Nokia 3510i, 7650, 3650

GULO'S TALE

CÓDIGO : 4845
Nokia 3510i, Motorola T720, Sharp GX-10

DESCÁRGATE TU JUEGO SIMPLEMENTE

ENVÍA UN SMS con :
La palabra JUEGO + MODELO MOVIL al **5525****
Ej. Si tienes un 7650, envía JUEGO 7650
y sigue las instrucciones

O LLAMA AL 906 99 78 87*** y ¡sigue las instrucciones!

El juego quedará alojado en tu terminal.
¡Podrás jugar cuando y donde quieras!
Para descargarte el juego, tu móvil tiene que estar configurado para WAP.
Servicio de soporte técnico: javasupport@gameloft.com

REFLEXIÓN

SOLITAIRE

CÓDIGO : 2066
Nokia 3410, Motorola T720

GAMELOFT CASINO

CÓDIGO : 5404
Nokia 3410

CARRERAS

SPEED DEVILS™

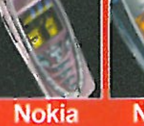
CÓDIGO : 6760
Nokia 3410, 3510i, 7650, 3650

*Teléfonos compatibles más abajo

** Via 906: 1,06 €/min desde una linea fija y 1,40 €/min desde un móvil. IVA incluido.
*** Via SMS te cargan 1,04€/SMS (4 SMS por descarga de un juego a color y 3 SMS por la descarga de un juego en blanco y negro). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

Mas juegos para tu teléfono móvil en WWW.GAMELOFT.COM







Nokia 3410 | Nokia 3510i | Nokia 7650 | Nokia 3650 | Motorola T720 | Nokia 7210 | Nokia 6610 | Sharp GX 10 | Siemens C55 | Siemens M50

y también en Nokia 7250, Nokia 5100, Nokia 6100



■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



SUPERAR VARIAS MISIONES en las que la infiltración resulta primordial supone el gran reto del juego. Sólo para espías de verdad...

ES UN TRABAJO SUCIO, PERO...

Nuestro protagonista tiene que eliminar la amenaza terrorista venciendo en diez fases. Para ayudarle, seguimos estos pasos:

1. **RECIBIMOS LAS INSTRUCCIONES** de nuestro superior, quien nos indica qué o a quién hay que buscar en cada caso.
2. **BUSCAMOS** las llaves que nos dan acceso a las distintas estancias del nivel, mientras procuramos no ser captados por vigilantes, cámaras o láser de seguridad.
3. **ALCANZAMOS EL OBJETIVO** y damos buena cuenta de él: hackeando un ordenador, "eliminando" a un sospechoso, encontrando un objeto en concreto... Lo que se necesite en cada ocasión.

ESPIONAJE CON ACROBACIAS

SPLINTER CELL

Para salvar el mundo sólo necesitáis colaros en un par de ordenadores... que están rodeados de ametralladoras y tipos con malas pulgas.

■ **EL SÚPER-AGENTE SECRETO SAM FISHER** ya se ha ganado el rango de "mejor rival de Solid Snake" gracias a los trabajitos que ha realizado en las consolas grandes. Sin embargo, los terroristas también se han colado en la pequeña GBA y han liado una gorda (mira que son...): preparan un ataque al "mundo libre", y alguien tiene que detenerlos. Por ello, la NSA ha llamado a su agente estrella, capaz de colarse en las instalaciones mejor defendidas sin que le pillen. Su objetivo es descubrir qué topo está pasando información a "los malos" y chafarles sus planes. Como veis, la historia es similar a la de las demás versiones y, aunque os parezca casi imposible, ¡el juego también!

→ **TODO EL SISTEMA BASADO EN LA INFILTRACIÓN** se ha tenido que adaptar, lógicamente, a la capacidad de esta consola. Los programadores han ideado un planteamiento bidimensional, en el que, como es normal, pierde importancia el papel de la luz y las sombras (aquí no hay detector de visibilidad, sino de proximidad). Sin embargo, el resto es como el juego original: Sam sal-

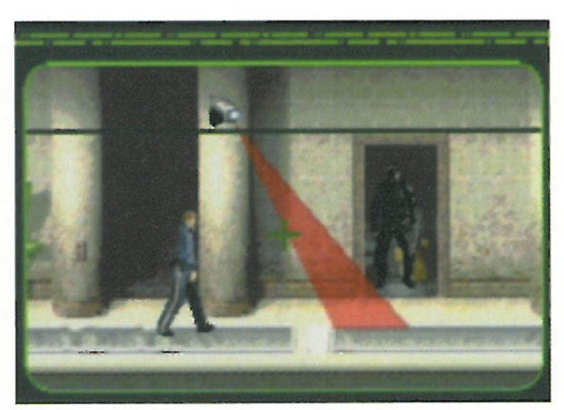
SAM FISHER →

Aunque el Gobierno niega su existencia, este agente de la NSA es experto en misiones de infiltración: realiza su tarea y se las pira sin dejar rastro. Ahora debe evitar una guerra global.





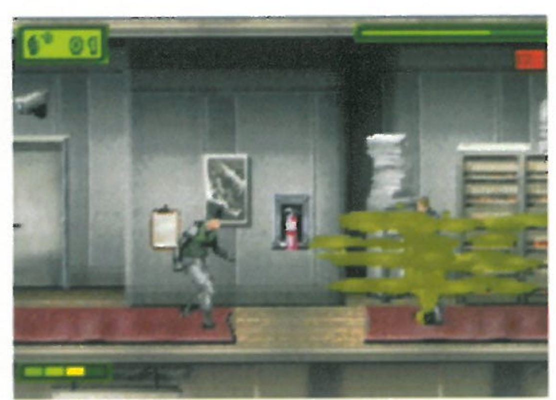
CUMPLIR LA MISIÓN sin que salte la alarma es primordial para no perder la partida o vernos rodeados de "seguratas".



EXISTE UNA CÁMARA para explorar las partes cercanas del escenario. Es igual que asomarnos en las demás versiones.



HAY DIEZ FASES EXTRA. Son una especie de minijuegos, y cinco de ellas salen si nos conectamos a GameCube.



SÓLO TENEMOS DOS ARMAS: una pistola con somníferos y granadas de gas. Ambas tienen munición muy limitada.

SI ES POSIBLE, SAM LO HACE

La mayoría de las fases siguen un desarrollo más o menos similar, pero de vez en cuando se dan algunas submisiones que varían la mecánica de juego y ponen a prueba nuestro instinto jugón. Aquí os ofrecemos unos cuantos ejemplos:



CUANDO PIETR huye, hay que perseguirlo por la plataforma petrolífera y acabar con él antes de que consiga salir de la fase.

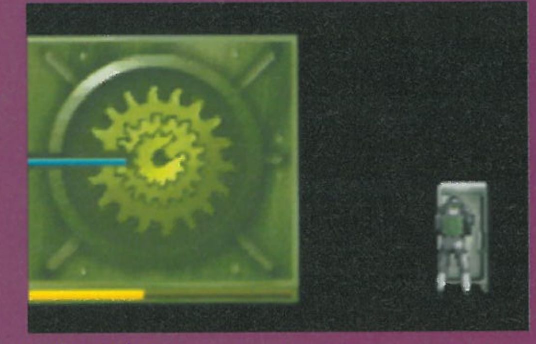


EN EL MATADERO, Sam ha de encontrar y liberar a los cuatro rehenes que los terroristas están custodiando férreamente.



EN UN PAR DE OCASIONES nos toca hacer de francotiradores para tratar de detener a los jefes que intentan escaparse.

CON LOS "GADGETS" NOS INFILTRAMOS MEJOR



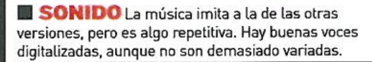
LAS GANZÚAS sirven para abrir cerrojos de puertas o cajas fuertes, y también desactivar ametralladoras.



LOS VISORES dan un efecto gráfico chulo. Hay termales y de visión nocturna, para cuando haya apagones de luz.

ta, usa gadgets, se engancha hasta a la última tubería y tiene que encargarse de los chicos malos.

El resultado es variado y divertido: a veces lo importante es pasar desapercibidos, mientras que en otras priman son las plataformas. Además, el apartado técnico es flipante, con animaciones de lujo. Lo malo es que es corto, y las 10 fases extra (5 aparecen al conectarnos a GC) son minijuegos que no aportan mucho.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS GRÁFICOS,** gracias sobre todo a las animaciones y a algunos efectos gráficos la mar de molones.
- **LA VARIEDAD:** saltos, "ñapas" con máquinas, tiros y, sobre todo, las emocionantes partes de infiltración.

lo peor

- **LA DURACIÓN** del modo principal, a pesar de la dificultad de algunas zonas concretas del juego.
- **ALGUNAS MELODÍAS,** siendo "tiquismiquis", son algo reiterativas, aunque todas se dejan escuchar.

alternativas

El título más parecido por su sistema de juego es **«Tomb Raider»**, si bien es en perspectiva isométrica y no resulta tan variado. El que sí se encuentra por encima es **«Metroid Fusion»**, hoy por hoy la mejor aventura que existe en GBA. Si nos apuráis, otra buena opción es **«Castlevania»**, aunque este cartucho está bastante más enfocado a la acción y los saltos.

GRÁFICOS Las animaciones (sobre todo las de Sam) son variadas y fluidas. Además hay distorsiones, escenarios muy cuidados... Excelentes. **90**

SONIDO La música imita a la de las otras versiones, pero es algo repetitiva. Hay buenas voces digitalizadas, aunque no son demasiado variadas. **83**

DURACIÓN Tenemos 10 fases por defecto, a cual más larga, más otros tantos minijuegos ocultos. Aun así, acabarlo no lleva más de 8 horas. **80**

DIVERSIÓN Junto a una infiltración muy bien reproducida, hay que disparar, perseguir... Duro para Sam, pero divertidísimo para nosotros. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

Con este juego queda claro: GBA se atreve con lo que sea. El desarrollo del juego es casi clavado al de las otras consolas y sólo se han dado cambios en lo justo para que "quepa" en esta consola. Técnicamente, pocos juegos en 2D se acercan a éste. Además, la aventura se hace más compleja y variada a medida que avanzamos. Falla un poco la duración, a pesar de tener conectividad con Game Cube, pero aún así es una compra ineludible para los fanáticos de las aventuras y, prácticamente, para todo usuario de la portátil.

RICARDO DEL OLMO

■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO ■ THQ ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 30 de mayo

1


2


3


UNA GUERRA MUY ACTUAL

¿Un grupo de súper-soldados que va a derrocar a un dictador? ¿De qué nos suena esto? Bueno, casualidades aparte, si queréis disfrutar a tope de esta rebelión debéis seguir estos consejos:

1. **UTILIZAD LAS ARMAS** para acabar con los enemigos. Y ya que os ponéis, aprovechad vuestros explosivos para tirar abajo alguna que otra pared.
2. **LOS VEHÍCULOS** resultan muy útiles para sembrar el caos. Podéis montar en un robot de combate, un submarino, un helicóptero y un tanque.
3. **LOS MODOS MULTIJUGADOR** son la mejor forma de demostrar a vuestros amigos que sois los mejores rebeldes sobre la faz de la Tierra, así que coged el teléfono y llamad a tres colegas.



UN EXPERTO EN DEMOLICIONES va a pararle los pies a un dictador, aunque eso signifique liarse a tiros con cientos de enemigos y no dejar ni una pared en pie.







ENTRE LAS 14 ARMAS DISTINTAS que forman nuestro arsenal no van a faltar pistolas duales, escopetas o el clásico sniper. Pero las que más nos molan son las explosivas, como el lanzacohetes o las minas lapa, que nos permiten destruir los escenarios del juego.

ALBAÑILES EN PIE DE GUERRA

RED FACTION 2

Aviso: no intentéis imitar en casa al protagonista de este juego. ¡Vuestra madre le tiene mucho aprecio a las paredes del salón!

■ **UN GRUPO DE VALIENTES SÚPER-SOLDADOS** quiere derrocar al tirano que gobierna su país, y nosotros no pensamos quedarnos de brazos cruzados ante una causa tan justa. Por eso, en este shooter subjetivo (esos juegos de disparos en los que sólo vemos el arma) tomamos el papel del experto en demoliciones del grupo y nos lanzamos a "limpiar" de malos sus 11 niveles. Eso sí, nuestro héroe no va con las manos vacías, sino que cuenta con 14 armas y 4 vehículos diferentes a los que nos subimos en ciertos momentos.

→ **ESTAS ARMAS Y VEHÍCULOS SON MUY ÚTILES** no sólo para quitarnos rivales del medio, sino también para destruir, en tiempo real, la mayor parte de los escenarios. Así que bombita va, bombita viene, podemos cargarnos paredes, techos y suelos para "fabricar" escondites o encontrar cómodos atajos. Fácil, ¿verdad?

Los que jugasteis a «Red Faction 2» en PS2 no encontraréis novedades en estas versiones, ni siquiera en los modos a 4 bandas. A pesar de eso, sigue habiendo acción por un tubo, aunque es verdad que al desarrollo le falta algo más de chispa y nos sigue pareciendo un juego bastante corto, que nos podemos "fundir" en apenas 8 horas. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	82
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	72
■ DIVERSIÓN	82

Valoración: Este shooter está repleto de acción, podemos manejar 4 vehículos y modificar los escenarios en tiempo real, pero es algo corto, y echamos en falta más paredes que se rompan.

PUNTUACIÓN FINAL 80

www.tu-logo.com **Lo último para tu móvil**



TUS LOGOS PREFERIDOS

Envía un mensaje al **5077** con la clave **HBL** (espacio) y el código del logo que quieres. Ej: hbl leo

Géminis – geminis	Piscis – piscis	Tauro – tauro	Escorpio – escorpio
Capricornio – capri	Sagitario – sagitario	LEO – leo	Cancer – cancer
Aries – aries	LIBRA – libra	Acuario – acuar	Virgo – virgo
etojos	sing	topsecret	aliens3
cool	redhotchili	animales	odiologo
nofear	elvis	serpientado	futurama
christina	ballon	arabe	astronauta
beatles	esquiador2	moulin	aracnido
xxx	boyzone	lagarti	lapiz
granhno	aliens2	anillos	comecocos
futufry	casacampo	tolkien	caraenrique
campeones	cascos	graffiti	house
freaks	cancha	etiqlavado	snow
defender	gugu	animals	badboy
2serpi	punk	balon	booo
maburres	telara	antifazspider	lamejor

MOVILTICKET

Envía **HTICKET** al **5099**

¡NUEVO!

Conseguirás tu número de turno.

Es fácil ganar miles de € en premios.

MINICADENA

MP3

XBOX

1000 €

¡¡PRUEBA Y VERÁS!!

¡¡REGALALE UN TONO O BAJATELO!!

Válido para todos los móviles

SGAE RMV&M 506/03/9016

Si quieres bajarte un tono, envía **T10** (espacio)marca del móvil (espacio)modelo del móvil(espacio)y el código del tono que elijas al **7788** EJ: T10 nokia 3310 1841

Envía T10 (espacio)marca del móvil de tu amigo (espacio)modelo del móvil de tu amigo (espacio)el código del tono(espacio) y teléfono del amigo al 7788

TOP 10 EJ: T10 nokia 3310 1841 609115468

1841	Eminem/Sing for the moment
1849	Los secretos/Gracias por elegirme
1795	J. Sabina/Lágrimas de plástico azul
1781	Ruth/Aire
1836	OBK/Lucifer
1747	La cabra mecánica/No me llames iluso
1834	Sergio Dalma/Déjame olvidarte
1780	D. Bustamante/No soy un superman
1848	Chenoa/El centro de mi amor
1800	Beth/Dime
1374	Sobe son/MSM
1376	James Bond BSO/Moby
1305	Sí/Bunbury
1447	No te rindas/Alex Úbago
1402	Shrek BSO/Smash mouth
1371	Necesito amar a esa mujer/David Civera
1339	Ángel de amor/Maná
1355	Baila casanova/Paulina Rubio
1346	Soy yo/Marta Sanchez
1358	Chihuahua/Dj Bobo
1287	Mi gente/Lucrecia
1291	Te aviso, te anuncio/Shakira
1347	Points of autorithy/Linkin Park
1288	Eso de saber/Revolver
1292	Tan sólo tú/Nek
1300	Viva el amor/Loona
1189	Sin miedo a nada/Alex Ubago
1335	In my place/Coldplay
1334	Arrepentido/Sober
1333	A través de mi ventana/Lydia
1284	Alguien que te quiera/M2M
1238	Qué pasa/Orishas
1248	A Dios le pido/Juanes
1110	Wrong Impression/Natalie Imbruglia
1107	Baila sexy thing/Zucchero
1167	Están lloviendo estrellas/Cristian Castro
923	Djobi, djoba/Gipsy kings
825	Guantanamera/Celia Cruz
1714	El señor de los anillos/The Uruktti
1441	Rage against the machine/Matrix
1402	Smash Mouth/Shrek BSO
1395	Mouline rouge/Christina Aguilera
1382	El Padrino/Ennio Morricone
1377	Los Angeles de Charlie/Apollo fourforty
1296	Spiderman/Shad and Josey
833	La Pantera Rosa/Mancini
1134	ET
799	El dia de la bestia/Defcon dos
798	Sex,drugs and rockandroll/Airbag
716	A lo loco/Milagro de P.Tinto
714	Torrente/Apatrullando la ciudad
1431	Tell it to my heart/Kelly Lorenna
1645	Mad house/Into the groove
1445	The Turtles/Happy together

KAMASUTRA

¿Quieres conocer posturas del Kamasutra?

Envía la palabra **HSUTRA** al **5077**

NOMBRES

Si quieres que tu nombre aparezca en tu móvil, envía un SMS al **5077** con la clave **HNAME**(espacio)y el nombre que quieras

ej: hname Silvia

CHAT SMS

¡NUEVO!

CHAT SMS

¿Quieres contactar con peña de toda España?...Envía

LIOS al 5099

...y entra en nuestro chat!

MELODIAS POLIFÓNICAS

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Elige una melodía y LLAMA al

906 150 347

4188	Eminem / Lose yourself
1010	Mission Impossible
2567	U2 / With or Without you
2484	Bob Marley / No woman no cry
3846	DJ Bobo / Chihuahua
3704	David Bisbal / Lloraré las penas
1575	Barthezz / On the move
1008	James Bond / James Bond Theme
3847	Chenoa / Cuando tú vas
4245	D. Torres y OT II / Color esperanza
3523	Red Hot Chili Peppers / By the way
3844	In-Grid / Tu es foutu
1543	Bon Jovi / It´s my life
3318	Eminen / Without me
1546	Daft Punk / One more time
1014	Bamse / Bamse

PONL@ A 100

SI QUIERES TRIUNFAR CON ELLA ENVÍA EL CODIGO **HPONLA** AL **5077**

MINILOGO con NOMBRE

Envía un sms al **5077** con el código **HLOGO**(espacio) tu nombre + el código del minilogo: Ej: HLOGO PILARBESO






CALAVERA	FLOR	CARA1
GEMELOS	3YING	RANA
BESO	CARA	PERRITO
BYNEGRO	CORAZON	ESTRELLITA
3ALIENS	HOJAMARI	CIRCUL

MOVILCONSOLA

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Elige un juego y LLAMA al

906 150 345










PRINCE OF PERSIA	código 1005
SIBERIAN STRIKE	código 1011
SOLITAIRE	código 1013
CLUSTER PIRATE	código 1002
EARTH INVASION	código 1003
RAYMAN BOWLING	código 1009
GULO'S TALE	código 1017
SPEED DEVILS	código 1014
SUMMER VOLLEY	código 1015
SIX BROKEN WINGS	código 1007
RAIL RIDER	código 1006
LOCK'EM UP	código 1004
SIX URBAN CRISIS	código 1008
SKATE & SLAM	código 1012
SOLAR LEGION	código 1016
BLOCK BREAKER	código 1001
RAYMAN GOLF	código 1010

PIROPOS



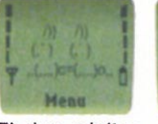
Si quieres que esa chica que te gusta no deje de pensar en tí... envíale un piropo.

Envía un SMS al **5077** con la clave **SEDUCE**

MENSAJES DINÁMICOS

Envía un mensaje al **5410** con la clave **DYN** (espacio) CATEGORÍA QUE QUIERAS

¡Recibirás divertidos sms animados para enviárselos a tus amigos! Las categorías son: **AMOR, VARIOS, ADULTOS.**



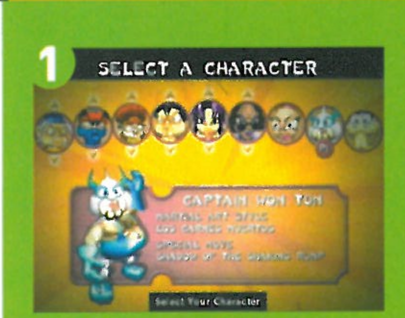


Ej: dyn adultos Ej: dyn amor Ej: dyn varios



RICARDO DEL OLMO

■ PARTY GAME ■ MICROSOFT ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







LA GRAN SÚPER PRODUCCIÓN

Un director muy avispado va a grabar la mejor película de la historia copiando escenas de otras pelis famosas. Y como vosotros sois los protagonistas del film, más os vale saber en qué consiste vuestro trabajo:

1. **ELEGID UN ACTOR** entre los nueve disponibles. Cada uno tiene combos y golpes especiales distintos, aunque todos se realizan de forma idéntica.
2. **RODAD LA ESCENA** correspondiente, que puede ser una alocada secuencia de acción, una fase de entrenamiento, o también un divertido minijuego.
3. **LLAMAD A TRES COLEGAS** para jugar en cualquiera de las fases, ya sean los minijuegos o las partes de acción. Así podréis demostrarles todo lo que habéis aprendido en solitario.



PROTAGONIZAR ESTA PELÍCULA es muy divertido: tan pronto se pelea contra un ejército de ninjas, como se participa en varios minijuegos. ¡Y todo a cuatro bandas!







TODOS LOS COMBOS y golpes especiales de este juego son muy sencillos de realizar, aunque para activar estos últimos, primero debéis insultar 3 veces a vuestros rivales. Ojo, son insultos virtuales, así que no se os ocurra empezar a gritar tacos a vuestros amigos.

DIVERSIÓN SIN "KUNGFU-SIÓN"

KUNG FU CHAOS

El parchís pasó de moda: ahora lo que se lleva es pelear contra 4 amigos mientras os acosan 50 samuráis, 13 zombis y un T-Rex.

■ ESTE NUEVO PARTY GAME (O "JUEGO DE JUEGOS") nos propone protagonizar una película que parodia, en un tono muy cachondo, superproducciones tan famosas como "Titanic" o "Mars Attack". Como estrellas de Hollywood, nuestra misión es rodar las 27 escenas que componen el juego, y que alternan el desarrollo típico de los "beat'em up" (avanzar y pegar) con un montón de divertidos mini-juegos (comecocos, peleas de flotadores, etc.). Para lograrlo, cada uno de los 9 actores disponibles puede hacer varios combos y un devastador golpe especial.

→ EL GRAN ATRACTIVO ES JUGAR ENTRE CUATRO AMIGOS los diferentes modos de juego (historia, campeonato, miniseries, etc.), pues así la diversión se multiplica con respecto a la opción para un sólo jugador, que resulta demasiado fácil y corta.

Eso sí, a pesar de su humor y sus gráficos resultones, tampoco debéis pensar que este título es una joya multijugador, porque todas las fases para cuatro son las mismas de los modos "solitarios", los personajes no tienen muchos ataques (y apenas hay diferencias entre ellos) y las cámaras no ayudan todo lo necesario. Es un juego divertido y original pero algo limitado.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	74

Valoración: Este Party Game resulta ser un juego cachondo y con una oferta multijugador bastante buena (en solitario es muy fácil y corto). No es revolucionario, pero tiene su "puntillo".

PUNTUACIÓN FINAL 75

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.





GAMECUBE
SKIES OF ARCADIA

■ ROL ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¡GAMECUBE POR FIN TIENE UN RPG EN CONDICIONES! «Skies of Arcadia Legends» es una versión de un juego que salió en su día para Dreamcast, ¡pero menudo juegazo, y menuda versión! Mezclando elementos clásicos del rol con nuevas ideas, esta aventura nos pone en la piel de Vyse, un carismático pirata que surca los cielos en busca de tesoros. Podemos recorrer enormes ciudades, explorar mazmorras y, cómo no, combatir contra todo tipo de monstruos usando la magia de las más de 70 armas especiales, que también podemos mejorar cuanto queramos. Además, podemos reclutar una flota de 22 aguerridos piratas y vivir batallas navales con barcos rivales, ¡en pleno aire! Los gráficos no son nada del otro jueves, eso está claro, pero la cantidad de secretos, combates especiales y tesoros a descubrir compensan ese aspecto. Eso, y su diversión a prueba de bombas, ¡o de cañones!

valoración Esto sí que es un rpg: combates divertidos, una historia interesante y montones de secretos . "¡La vida pirata es la vida mejor!" **84**

PS2 - XBOX - GC | SPEED KINGS

■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 29,95 € (PS2)/ 34,95 € (Xbox, GC) ■ +13 años



Qué cosas: ya podemos hacer locuras en moto por las calles, pero sin movernos del salón. En este arcade el reto es ser el motorista más osado y veloz, para lo cual podemos hacer "tricks" y cabriolas con nuestra moto, echar a los contrarios del circuito o esquivar el tráfico a toda pastilla.

valoración Es divertido y variado, aunque el apartado gráfico es sólo correcto. Pero mola"hacer el cabra" en moto por la ciudad, ¡y es barato! **73**

GBA | SEGA RALLY CHAMP.

■ VELOCIDAD ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



El clásico de la velocidad llega a GBA, y está claro que por él no pasan los años. Tenemos ocho cochazos oficiales, montones de circuitos, opciones de configuración del auto y un apartado técnico de altura (¡con música y voces digitalizadas!). Un buen juego de velocidad que no os defraudará.

valoración Un buen cóctel que mezcla nostalgia y calidad a partes iguales, y que traslada a la portátil toda la diversión de la versión clásica. **82**

GBA | WARIO WARE

■ MINIJUEGOS ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ T.P.



Este Wario es un un lince: se ha lanzado al negocio de los videojuegos. Y como para él cantidad es mejor que calidad, ha metido cientos de minijuegos en un sólo cartucho. Duran apenas tres segundos, y son a cual más extraño o surrealista, ¡pero el caso es que todos son divertidos!

valoración Virtual Boy, Link, Samus, F-Zero, boxeo, tiro al pato... Entre guiños a los clásicos y "rayadas", la lista es tan larga como original. **80**

GC | CONFLICT DESERT STORM

■ ACCIÓN / ESTRATEGIA ■ SCI ■ DE 1 A 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +18 años

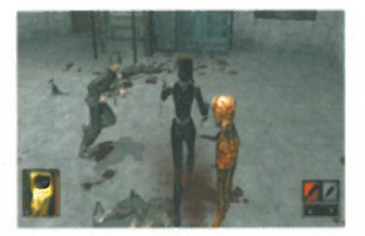


Si queréis vivir una guerra inofensiva y virtual, probad con «Desert Storm», ahora en GC. El objetivo es sencillo: superar misiones, pero trabajando en equipo, ya que controlamos a cuatro soldados a la vez, cada uno con sus habilidades. Variado, bastante intenso y, por suerte, sin bajas "reales".

valoración No aporta grandes novedades de peso con respecto a otras versiones, pero su desarrollo mezcla bien la acción y la estrategia. **71**

PS2 - XBOX - GC | BLOOD RAYNE

■ ACCIÓN ■ MAJESCO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +18 años

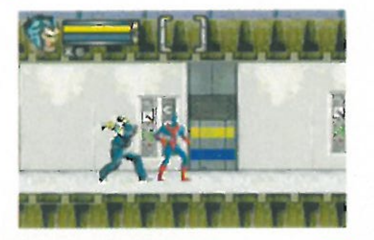


Rayne es una medio-vampira y agente especial que gusta de destrozar monstruos, chupar la sangre de sus enemigos y acabar con nazis. Pero lo malo es que, con unas habilidades vampíricas tan molonas, se ve obligada a protagonizar un juego de gráficos terribles y animaciones cutres.

valoración Vale que los vampiros tienen siglos de edad, ¡pero eso no justifica estos gráficos prehistóricos! Sólo para fanáticos de los no-muertos. **65**

GBA | X-MEN 2

■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ + 13 años



El mutante más carismático se enfrenta a sus peores enemigos del cómic en este juego, con fases repletas de "malosos" como en los clásicos "beat'em up". Cuenta con todos sus superpoderes (supersentidos, curación y sus garras), lo que hace que el juego sea bastante resultón.

valoración Con este cartucho, el bueno de Lobezno demuestra otra vez que es el mejor en su trabajo, es decir, divertirnos con sus aventuras. **81**

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

(!) NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2




POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 16

El agente especial más popular de las consolas continúa firme en el primer puesto, pese a que muchos presionan.

2 Metroid Prime
GAMECUBE



POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 4

Samus también se aferra al segundo puesto logrado el mes pasado, y es que su calidad nos tiene encandilados.

3 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE



POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 3

Link ha utilizado su nuevo aspecto para despistar a Fisher y quitarle su medalla de bronce en la lista de este mes.

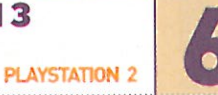
4 Splinter Cell
PS2, XBOX, GC




POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 6

Con el sigilo que le suele caracterizar, el protagonista de «Splinter Cell» ha bajado un peldaño en nuestro top ten.

5 Silent Hill 3
PLAYSTATION 2

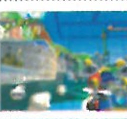


POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

Su entrada en lista ha sido tan fuerte como impactante es el juego en el que sale. Y es que Heather es la caña.

6 Super Mario Sunshine
GAMECUBE





POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 9

Poco a poco, Mario va cediendo terreno a los que acaban de llegar hasta el mercado consolero de nuestro país.

7 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2




POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 8

Con la emoción que hay en la Liga de Campeones, a cualquiera le mola imitar los partidos entre los mejores.

8 Resident Evil Zero
GAMECUBE




POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 4

Zombies por aquí, zombies por allá, la última entrega de la saga de Capcom ha gustado a todos sus aficionados.

9 FIFA 2003
PS2, XBOX, GC




POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 8

Otro juego del deporte rey que no podía faltar entre la lista de los mejores de Hobby Consolas es esta joya de EA.

10 Indiana Jones
XBOX



POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

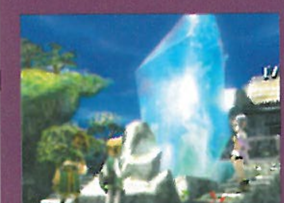
El arqueólogo más famoso del cine se ha pasado de nuevo por las consolas, con una aventura larga y divertida.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metroid Prime	GC	1 Zelda: Wind Waker	GC
2 Splinter Cell	XBOX	2 Splinter Cell	XBOX	2 Metal Gear Solid 2	PS2	2 S. Mario Sunshine	GC
3 Silent Hill 3	PS2	3 Zelda: Wind Waker	GC	3 SW: Rogue Leader	GC	3 Pro Evol. Soccer 2	PS2
4 Resident Evil Zero	GC	4 Metroid Prime	GC	4 Zelda: Wind Waker	GC	4 Metroid Prime	GC
5 Metroid Prime	GC	5 Silent Hill 3	PS2	5 S. Mario Sunshine	GC	5 Metal Gear Solid 2	PS2
6 FIFA 2003	PS2	6 FIFA 2003	PS2	6 Splinter Cell	XBOX	6 Indiana Jones	XBOX
7 Enter The Matrix	PS2	7 Resident Evil Zero	GC	7 GTA Vice City	PS2	7 Splinter Cell	XBOX
8 Indiana Jones	XBOX	8 Pro Evol. Soccer 2	PS2	8 Silent Hill 3	PS2	8 Final Fantasy X	PS2
9 Zelda: Wind Waker	GC	9 Zelda: L. to the Past	GBA	9 Gran Turismo 3	PS2	9 Gran Turismo 3	PS2
10 Virtua Tennis 2k2	PS2	10 GTA Vice City	PS2	10 Indiana Jones	XBOX	10 Silent Hill 3	PS2

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



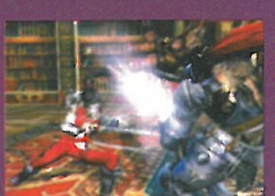
1 Final Fantasy C. Chronicles
GAMECUBE

Ahora que «Zelda» está en las tiendas, este juego se ha hecho con el primer puesto de esperados, con ganas de quedarse hasta que el juego sea lanzado.



2 Resident Evil 4
GAMECUBE

Por muchas entregas que salgan de este juego, no habrá suficiente terror como para cansarnos de esta saga. ¡Y más cuando esperamos la segunda parte exclusiva para GC!



3 Soul Calibur 2
PS2 - XBOX - GC

El juego de lucha más espectacular arrasa en Japón, y aquí todos estáis deseando verlo. Nosotros ya hemos echado unas partidas, y os aseguramos que es la caña de España.



4 Final Fantasy X-2
PLAYSTATION 2

Ya queda menos para que estas tres preciosas chicas se paseen por PS2, aunque aún tendréis que verlas un par de veces en esta lista para echarles el guante.



5 Halo 2
XBOX

La "bestia negra" también tiene comiéndose las unas a sus usuarios mientras esperan a que llegue el que promete ser uno de los mejores shoot'em up... cuando llegue el año 2004.



LOS 5 JUEGOS.

1 SILENT HILL 3

Por muy guapa que se Heather, la protagonista de este terrorífico juego de Konami, eso no impide que en él veamos algunas de las escenas más "grimosas" de cualquier consola. ¿Desde cuándo una mujer aborta echando el feto por la boca? ¡Argh!

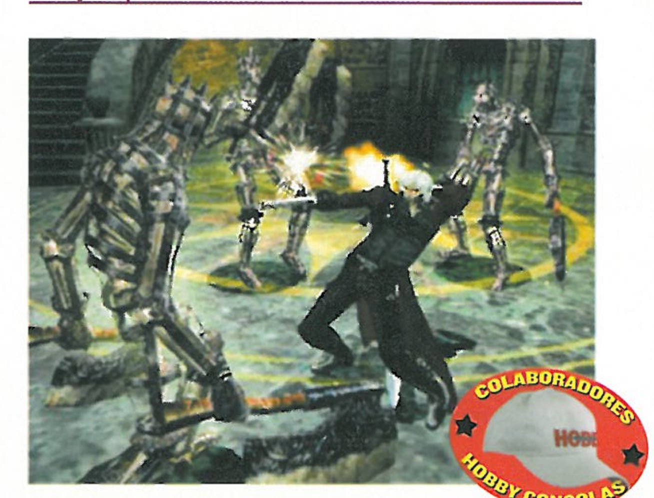
TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es



VUESTRAS CRÍTICAS



DEVIL MAY CRY 2

Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ No sorprende tanto

Guillermo San Emeterio García (Cantabria)

Aunque no sorprende tanto como lo hizo el primero en su momento, el control es perfecto, Lucia da nuevos aires al juego y su parte es muy divertida, ademas de que las historias están bien entrelazadas. Los extras son más y mejores que en la parte anterior, y ahora sí son un verdadero aliciente para seguir jugando.

VALORACIÓN: 95

@ Es todo un juegazo

Francisco José Fuentes (Jaén)

Como fan de Dante, creo que es un pedazo de juego. La jugabilidad, la diversión, los gráficos... todo está genial. La incorporación de Lucia y de extras (como controlar a Trish) son todo un acierto. Y aunque la gente diga que Mikami está ocupado en otras cosas... es todo un juegazo.

VALORACIÓN: 93

@ Más fácil, imposible

Ángel de la Iglesia Martínez (Barcelona)

Después de pasarlo realmente mal para acabar el primero, esperaba encontrarme un juego igual de difícil pero más largo, ¿y qué me encuentro? Que más fácil, imposible. ¡Si casi se puede pasar con ir aporreando un sólo botón!

VALORACIÓN: 73

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

ZELDA W. WAKER

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 – Final Fantasy X (PLAYSTATION 2) — Posición anterior: 7 — Meses en lista: 12
Basta un reportaje sobre la secuela de este juego para volver a ponerlo de moda entre todos vosotros, ¿verdad?

2 – Metroid Prime (GAMECUBE) — Posición anterior: 6 — Meses en lista: 2
La calidad tenía que imponerse antes o después, y eso es justo lo que ha pasado con esta genial aventura.

3 – Metal Gear Solid 2 (PLAYSTATION 2) — Posición anterior: 3 — Meses en lista: 15
Uno de los juegos que nunca pueden faltar entre los de más éxito en esta lista vuelve a salir en tercer puesto.

4 – Zelda: Ocarina of Time (NINTENDO 64) — Posición anterior: 1 — Meses en lista: 16
Su "reaparición" en compañía de «Wind Waker» ha hecho que este pedazo de aventura vuelva a ponerse de moda.

5 – Super Mario Sunshine (GAMECUBE) — Posición anterior: 2 — Meses en lista: 7
A lo largo de los años el éxito de sus apariciones es tan invariable como el espesor de su bigote.

6 – GTA Vice City (PLAYSTATION 2) — Posición anterior: 10 — Meses en lista: 5
A veces más arriba y otros más abajo en la lista, Vercetti sigue dando mucho que hablar a todos los consoleros.

7 – Metal Gear Solid (PLAYSTATION) — Posición anterior: - — Meses en lista: 1
Los usuarios de GC tienen muchas razones para echar el ojo a esta parte del juego, porque verán un remake...

8 – Star Wars: Rogue Leader (GAMECUBE) — Posición anterior: 9 — Meses en lista: 8
La guerra espacial más famosa de las últimas décadas es un clásico que no pasará nunca de moda en consolas.

9 – Pro Evolution Soccer 2 (PLAYSTATION 2) — Posición anterior: - — Meses en lista: 1
El mejor fútbol se pasa de nuevo por la lista de éxitos de los lectores, y es que su adicción no tiene límites.

10 – Resident Evil (GAMECUBE) — Posición anterior: 5 — Meses en lista: 3
Cuando se trata de zombis, Capcom es capaz de mostrar una calidad fuera de lo común en sus aventuras.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Indiana Jones		Rygar	
HC	No tiene nada que envidiar a las películas de Indiana Jones.	90	Nos gustaría más si el ritmo de la acción fuera más constante.	82
GamePro	El nivel general es muy bueno, y lo mejor son los combates.	80	Su baja duración y dificultad son sus únicas manchas jugables.	82
IGN.com	Es divertido y adictivo, pero los puzzles son demasiado pobres.	61	Es capaz de satisfacer a los viejos fans, y de atraer a otros nuevos.	84
EGM	Buenos combates, gráficos, minijuegos y plataformeas.	75	Lo que más nos ha impresionado son todos sus aspectos visuales.	88

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CON LAS ESCENAS MÁS "GORE"



PS2

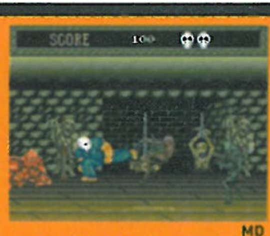
2 RESIDENT EVIL (GC)
Ver comer a alguien no es desagradable, pero cuando ese "alguien" es un zombi...



3 MORTAL KOMBAT: D.A. (PS2, GC, XBOX)
Estos tíos son tan bestias que, según nos han dicho, suelen afeitarse con katana.



4 GALERIANS (PS)
Los poderes psíquicos de este joven traían "de cabeza" a sus pobres enemigos...



5 SPLATTER HOUSE (MD)
El protagonista de este juego se pasaba el rato cortando cabezas... ¿quién da más?

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO

PLAYSTATION 2



Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Splinter Cell	94
3 Silent Hill 3 (!)	93

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half Life	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Mortal Kombat D.A.	90

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 The Sims	84
3 Dropship	82

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Wild Arms 3	85

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2k3	89

Imprescindibles
por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- SILENT HILL 3
- SPLINTER CELL
- TEKKEN 4

El juego del mes



SILENT HILL 3

Si pasasteis miedo cuando este juego apareció por primera vez en PlayStation, preparaos para multiplicar esa sensación por tres, porque con esta entrega Konami ha destapado el tarro de las esencias y ha creado una aventura terrorífica. No sólo destaca por su historia, sino por su logradísima ambientación.

GAMECUBE



Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 3	82
3 Mundial FIFA 2002	82

Aventura	Puntuación
1 Metroid Prime	97
2 Resident Evil Zero	94
3 Splinter Cell (!)	94

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Sonic Mega Col.	81

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 S. Smash Bros. Melee	89
3 Bloody Roar Primal Fury	83

Acción	Puntuación
1 Enter the Matrix (!)	83
2 SW: Bounty Hunter	82
3 Minority Report	78

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Rayman 3	85
3 Sonic Adventure 2	85

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 Los Sims	84
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Zelda: Wind Waker	95
2 Skies of Arcadia (!)	84
3 Phant. Star Online	82

Velocidad	Puntuación
1 Burnout 2 (!)	90
2 F-1 2002	90
3 Wave Race: Blue Storm	85

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- FIFA 2003
- METROID PRIME
- MORTAL KOMBAT D.A.
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL ZERO
- SPLINTER CELL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- ZELDA: THE WIND WAKER

El juego del mes



SPLINTER CELL

La última de las versiones para consolas de 128 bits que faltaba por llegar de esta joya de las aventuras de infiltración creada por Ubi ya está en la consola de Nintendo, y no ha defraudado. Además, incorpora capacidades de conexión con la otra versión para GBA, con la que podréis desbloquear opciones extra.

DREAMCAST



Imprescindibles
por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

METROPOLIS STREET RACER
El juego de velocidad más completo de esta consola nunca pasará de moda.

GB COLOR

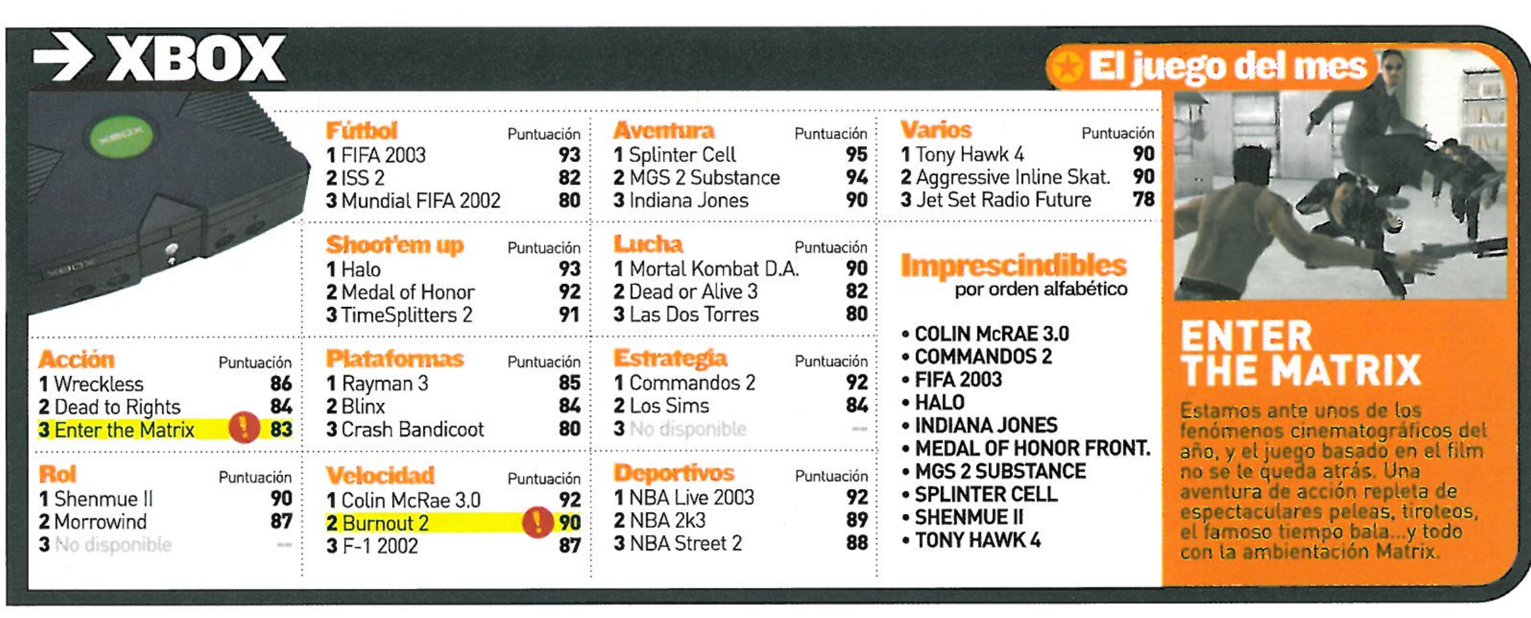




Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

TOMB RAIDER: CURSE OF THE...
A la espera de la llegada del nuevo juego de Lara en PS2, aún podéis fliparos con éste.



→ XBOX

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Aventura

	Puntuación
1 Splinter Cell	95
2 MGS 2 Substance	94
3 Indiana Jones	90

Varios

	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up

	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha

	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 Dead or Alive 3	82
3 Las Dos Torres	80

Acción

	Puntuación
1 Wreckless	86
2 Dead to Rights	84
3 Enter the Matrix !	83

Plataformas

	Puntuación
1 Rayman 3	85
2 Blinx	84
3 Crash Bandicoot	80

Estrategia

	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Los Sims	84
3 No disponible	—

Rol

	Puntuación
1 Shenmue II	90
2 Morrowind	87
3 No disponible	—

Velocidad

	Puntuación
1 Colin McRae 3.0	92
2 Burnout 2 !	90
3 F-1 2002	87

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

Imprescindibles por orden alfabético

- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- INDIANA JONES
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- MGS 2 SUBSTANCE
- SPLINTER CELL
- SHENMUE II
- TONY HAWK 4

El juego del mes

ENTER THE MATRIX

Estamos ante unos de los fenómenos cinematográficos del año, y el juego basado en el film no se le queda atrás. Una aventura de acción repleta de espectaculares peleas, tiroteos, el famoso tiempo bala...y todo con la ambientación Matrix.



→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol

	Puntuación
1 ISS Advance	82
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Aventura

	Puntuación
1 Metroid Fusion	92
2 Splinter Cell !	88
3 Las Dos Torres	85

Varios

	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Wario Ware !	80

Shoot'em up

	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Contra Alien Wars	79

Lucha

	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	76

Acción

	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Driver 2	82
3 X-Men 2 !	81

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
3 Crash Bandicoot 2	88

Estrategia

	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	—

Rol

	Puntuación
1 Zelda	96
2 Golden Sun	90
3 Shining Soul	83

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Deportivos

	Puntuación
1 Virtua Tennis	86
2 Roland Garros 2002	85
2 Dave Mirra BMX 2	83

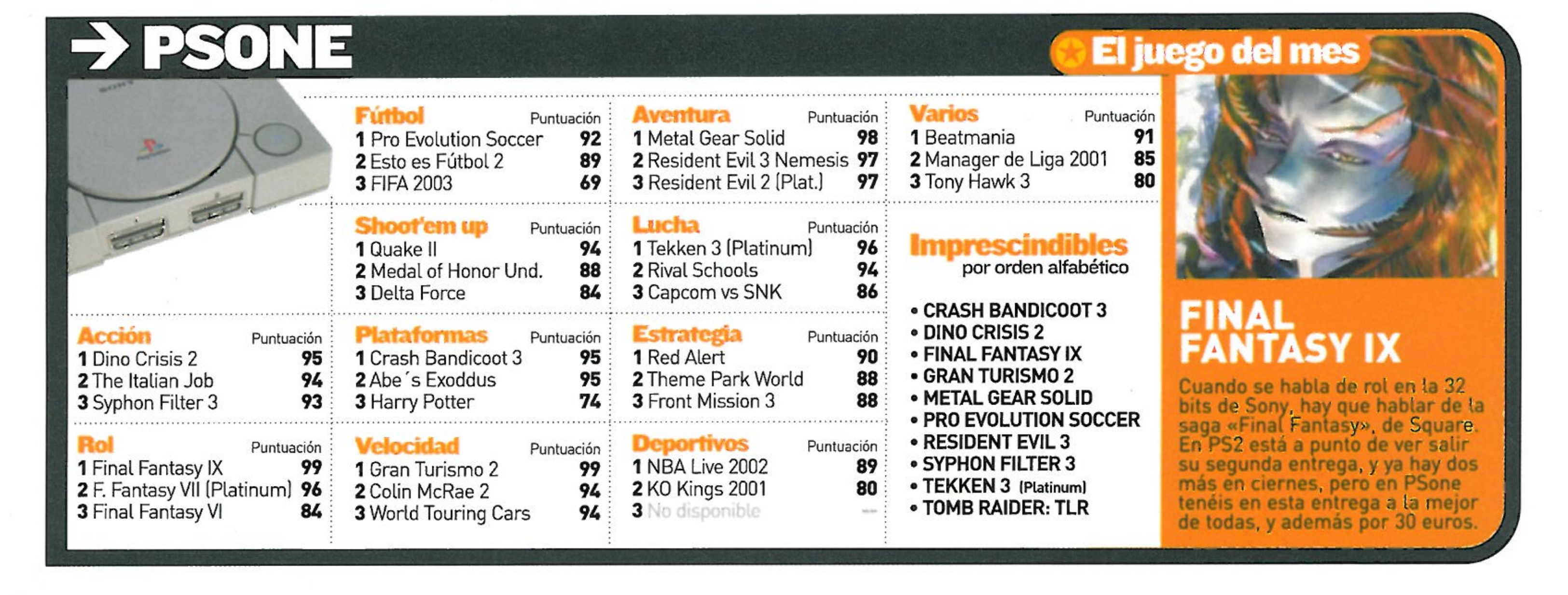
Imprescindibles por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- MARIO KART
- METROID FUSION
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- YOSHI´S ISLAND
- ZELDA

El juego del mes

SPLINTER CELL

¿Cómo llevar hasta la pequeña pantalla de una consola portátil las aventuras de un espía que se infiltra en territorio enemigo en un gigantesco entorno en 3D? Pues Ubi se las ha apañado de maravilla para recrear todos los movimientos y posibilidades, y así crear una completísima aventura que, sin duda, os va a encantar.



→ PSONE

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2003	69

Aventura

	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios

	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Manager de Liga 2001	85
3 Tony Hawk 3	80

Shoot'em up

	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha

	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Acción

	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas

	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia

	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	—

Imprescindibles por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

FINAL FANTASY IX

Cuando se habla de rol en la 32 bits de Sony, hay que hablar de la saga «Final Fantasy», de Square. En PS2 está a punto de ver salir su segunda entrega, y ya hay dos más en ciernes, pero en PSone tenéis en esta entrega a la mejor de todas, y además por 30 euros.

MEJORA TU CONSOLA



La tele en tu GBA

- **Nombre:** TV Tuner
- **Compañía:** Game Gizmo
- **Consola:** GBA ■ **Precio:** 57 € (9.484 ptas.)

Para que no digan que la antigua GBA se ha quedado sin uso, aquí os mostramos este sintonizador, que nos permite ver la tele en la pantalla de la consola. Puede guardar 99 canales, tiene entrada AV para que conectemos las consolas "mayores" o un DVD, y además viene con pie. Su único punto flaco es el sonido, ya que sólo cuenta con un altavoz, que está situado en la parte superior. En cualquier caso, la imagen es buena.

■ Valoración: ★★★☆



▲ MANDO 2 JUGADORES

Como en las recreativas

- **Nombre:** X Arcade
- **Compañía:** X Gaming
- **Consola:** Xbox, GC, PS2
- **Precio:** 150 € (24.958 ptas.)

Si siempre habéis deseado tener una máquina arcade en casa, ésta es vuestra oportunidad de haceros con un mando profesional, que además es compatible con todas las consolas (previa instalación de un adaptador). Existen versiones para 1 y 2 jugadores y ambas tienen un acabado soberbio.

■ Valoración: ★★★☆



▲ ADAPTADOR PARA PSONE Y PLAYSTATION 2

A tiros con la consola

- **Nombre:** Blaster
- **Compañía:** Mad Catz
- **Consola:** PS2/Xbox
- **Precio:** 39,99 € (6.654 ptas.)

La pistola de MadCatz tiene un diseño aparatoso, pero a cambio ofrece varios gatillos de recarga extra y una cruceta especial para los juegos «Gun Survivor». Hay versiones para PS2 y Xbox, ambas capaces de disparar hasta 360 veces por minuto, pero lamentablemente ninguna es compatible con los modernos televisores de 100 HZ.

■ Valoración: ★★☆☆



NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS



	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 3 Compatible con todo 73,68 € (12.259 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	BERETTA 92 Para tv de 100 Hz 99,95 € (+ House of Dead III) (16.630 ptas.)	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)

CENTRO MAIL



EXCLUSIVA Centro MAIL

GAME CUBE NEGRA
+ METROID FUSION
+ PLACA DECORATIVA
+ GUÍA DVD DEL JUEGO de REGALO

199



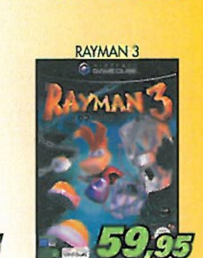
EXCLUSIVA Centro MAIL

DISPONIBLE A PARTIR DEL 3 DE MAYO

¡EDICIÓN LIMITADA!

GAME CUBE PLATINUM
+ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
+BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST
+ GUÍA DVD
+ GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

199



EXCLUSIVA Centro MAIL

59,95

METROID FUSION
+ GUÍA DVD del Juego de REGALO

NOVEDADES

BLOODRAYNE	59,95
ENTER THE MATRIX	59,95
IKARUGA	49,95
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	64,95
LOS SIMS	64,95
NBA STREET VOL. 2	64,95
PHANTASY STAR ONLINE	59,95
RAYMAN 3	59,95
RESIDENT EVIL 2	44,95
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	44,95
RESIDENT EVIL 0	64,95
SPEED KINGS	59,95
SPLINTER CELL	59,95
THE HULK	59,95
THE LEYEND OF ZELDA: THE WIND WAKER	59,95
X-MEN 2	64,95














OFERTAS

REDCARD	39,95
SONIC ADVENTURE 2	34,95
LUIGI'S MANSION	29,95
PIKMIN	29,95
SUPER SMASH BROS. MELEE	29,95
VIRTU STRIKER 3	29,95
WORM BLAST	29,95
ZAPPER	29,95

GAME BOY ADVANCE SP



También disponible en:

129,95

GAME BOY ADVANCE **99,90**







CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW	44,95
SPLINTER CELL	49,95
THE REVENGE OF SHINOBI	39,95
WARIO WARE	39,95
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (NUEVO PRECIO)	42,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (NUEVO PRECIO)	44,95
KING OF FIGHTERS EX 2	49,95
MEDALL OF HONOR: UNDERGROUND	49,95
THE HULK	42,95
DAVE MIRRA FREESTYLE 2 BMX	14,95
E.T. EL EXTRATERRESTRE	14,95
FINAL FIGHT ONE	14,95
FIRE PRO WRESTLING	14,95
SUPER STREET FIGHTER II	14,95
PENY RACERS	19,95
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE	19,95



EXCLUSIVA Centro MAIL

39,95

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
+ LÁMINA DE ARTE NUMERADA de REGALO










pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos



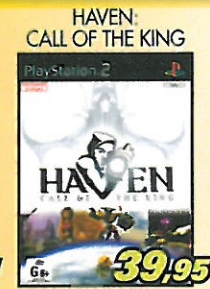
¡PRECIOS IMPOSIBLES!

SUPER OFERTAS

MILLENIUM COLLECTION



HAVEN: CALL OF THE KING



GTA III



FINAL FANTASY X



G. T. CONCEPT 2002 TOKIO-GENEVA



007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO



NBA LIVE 2002



SSX TRICKY



THE SIMPSONS ROAD RAGE



PRO EVOLUTION SOCCER



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



TY: EL TIGRE DE TAZMANIA



SEGA SOCCER SLAM



TUROK EVOLUTION



V-RALLY 3



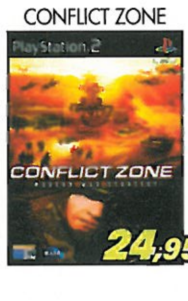
STUNTMAN



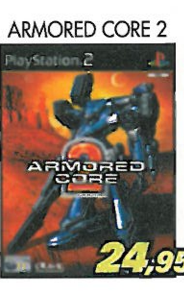
REDCARD



CONFLICT ZONE



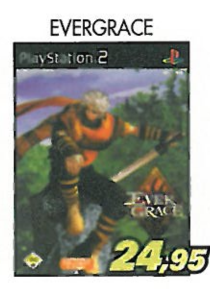
ARMORED CORE 2



GRANDIA II



EVERGRACE



ETERNAL RING



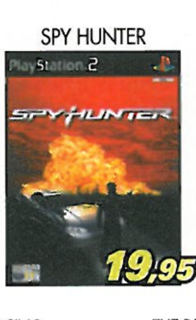
KENGO: MASTER OF BUSHIDO



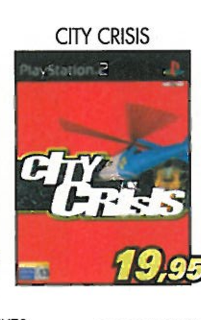
ALONE IN THE DARK: THE NIGHTMARE



SPY HUNTER



CITY CRISIS



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



SPEED CHALLENGE





TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB



F1 RACING CHAMPIONSHIP



THE DUKES OF HAZZARD II



E.T. EL EXTRATERRESTRE: MISIÓN INTERPLANETARIA



CASTLEVANIA CHRONICLES



METAL GEAR SOLID



PRO EVOLUTION SOCCER



RAINBOW SIX: LONE WOLF



EXTREME GHOSTBUSTERS



LILO & STITCH P. EN EL PARAISO



PETER PAN : EN EL P. DE NUNCA JAMÁS



MEDAL OF HONOR + M. O. H: UNDEGROUN D



FINAL FANTASY ANTHOLOGY



GRAND THEFT AUTO COLLECTOR

















FINAL FANTASY ORIGINS



YU-GI-OH



PRO EVOLTION SOCCER 2



DRAGON BALL FINAL BOUT



DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22



NBA LIVE 2003



FIFA FOOTBALL 2003



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!!



COMPRA ENTER THE MATRIX y Llévate este DVD de REGALO

EXCLUSIVA Centro MAIL

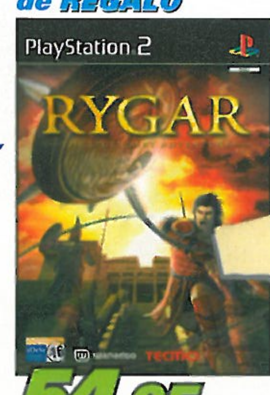


DVD incluye:
- Trailer de los Hnos. Wachowski.
- Video "Making Of".
- Episodio "Detective Story" de The Animatrix
- Trucos del juego.

64,95

COMPRA RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE y Llévate esta CAMISETA de REGALO

EXCLUSIVA Centro MAIL



54,95

COMPRA SHINOBI y Llévate un COMIC con ILUSTRACIONES ORIGINALES del JUEGO de REGALO

EXCLUSIVA Centro MAIL



59,95



PS2 + CONTROLLER + MOTO GP 3

CONSULTAR



PS2 + SOCOM + HEAD SET + M.CARD

CONSULTAR



PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY + REMOTE CONTROL SONY + PELÍCULA XXX

CONSULTAR



PS2 + CONTROLLER + PRIMAL

CONSULTAR

NOVEDADES

ARMORED CORE 3



59,95

BLOODRAYNE



59,95

DEVIL MAY CRY 2



64,95

GALERIANS: ASH



59,95

GUILTY GEAR X2



59,95

METAL GEAR SOLID 2: SUBTANCE



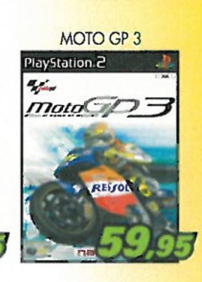
59,95

MIDNIGHT CLUB II



64,95

MOTO GP 3



59,95

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



59,95

SILENT HILL 3



59,95

SOCOM + HEAD SET



79,95

SPEED KINGS



44,95

SPLINTER CELL



59,95

THE HULK



59,95

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD



59,95

X-MEN: LA VENGANZA DE LOBEZNO



59,95



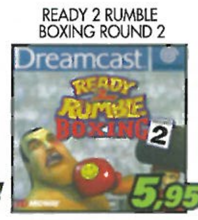
Consola
+ Controller
+ 5 juegos

METROPOLIS STREET RACER



9,95

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



5,95





JUEGOS DREAMCAST desde 5,95

...Y muchos juegos más. ¡¡Existencias limitadas!!

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es



EXPERTOS EN VIDEOJUEGOS

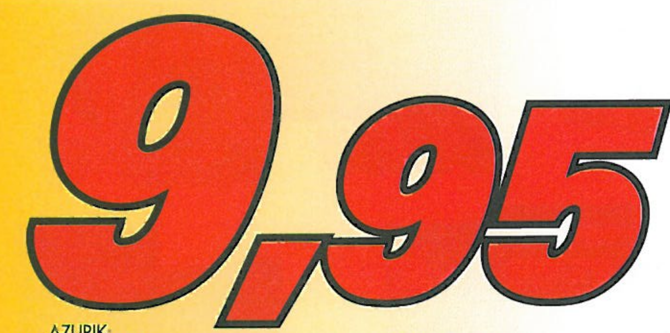


CONSOLA XBOX + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE + GHOST RECON + XBOX LIVE



CONSOLA XBOX + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE

SUPER OFERTAS



NBA INSIDE DRIVE 2003



BATMAN VENGEANCE



AZURIK: RISE OF PERATHIA — NUEVO PRECIO

BLOOD WAKE — NUEVO PRECIO

FUZION FRENZY — NUEVO PRECIO

NIGHTCASTER: T S. LAS TINIEBLAS



CHASE: HOLLYWOOD S. DRIVE





CONSOLA XBOX + HALO + SPLINTER CELL 249,95

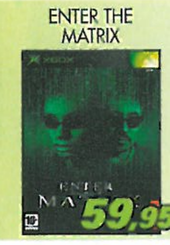


CONSOLA XBOX + SEGA GT 2002 + ENTER THE MATRIX + JET SET RADIO FUTURE

NOV.

BURNOUT 2 — 59,95

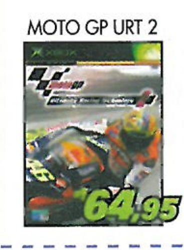
ENTER THE MATRIX



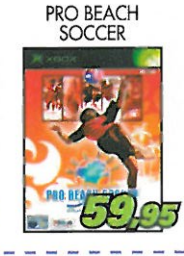
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



MOTO GP URT 2



PRO BEACH SOCCER



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



SPEED KINGS



THE HULK



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €

IMPORTE TOTAL

Nombre ________ Apellidos ________
Calle/Plaza ________ Nº ________ Piso ________ Letra ________
Ciudad ________ C.P. ________
Provincia ________ Tel. ________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-mail ________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-06-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.**

(Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

CENTRO MAIL

INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas →

ALICANTE Elche



C.C. ALIUP LOCAL B-75
C/ JACARILLA S/N

ALMERÍA El Ejido



C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107
TEL: 950 260 643

CÓRDOBA



C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N
TEL.: 957 273 331

FUERTEVENTURA



C.C. ATLÁNTICO
CTRA.DE JANDÍA KM. 11
TEL.: 928 160 072

TENERIFE



C.C. MERIDIANO
C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N

VÉLEZ-MÁLAGA



C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272
TEL: 952 541 178

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 — TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G, C/ RUA LISBOA s/n — TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol — C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21, CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN — TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 — TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA, s/n — TEL: 965 246 951

ALICANTE — C.C. PUERTA DE ALICANTE, LOCAL B. 48 — TEL: 965 114 186

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER — TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 — TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja — C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13 — TEL: 965 709 984

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 — TEL: 950 260 643

ÁVILA — C.C. EL BULEVAR LOCAL, AV. JUAN CARLOS I s/n — TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón — C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63, C/ RIO DE ORO, 3 — TEL: 985 151 242

ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12, C/ FDEZ. LADREDA, s/n — TEL: 985 119 994

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 — TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VIA PUNICA, 5 — TEL: 971 399 101

BALEARES Inca — C/ PELAIRES, 10 — TEL: 971 883 140

BARCELONA (GLORIES) — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280 — TEL: 934 860 064

BARCELONA (SAN ANDRÉS) — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n — TEL: 933 608 174

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — C/ PAU CLARIS, 97 — TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS) — C/ SANTS, 17 — TEL: 932 966 923

BARCELONA (SELVA MAR) — C.C. DIAGONAL MAR, AV. DIAGONAL MAR, 3 — TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 — TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÁ, C/ OLOF PALME, s/n — TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 — TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet — C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11, AV. DE LA GRAN VÍA 75-97 — TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 — TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12, C/ Alvar Aalto, s/n — TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 — TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5 — TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN — TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 — TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 — TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando — C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18, C/ CAÑO HERRERA s/n — TEL: 956 592 528

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 — TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL — C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001, AV. EUROPA 45 — TEL: 926 227 354

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A, Av. J. M. Martirell, s/n — TEL.: 957 468 076

CUENCA — C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60, AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n — TEL: 969 225 031

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 — TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 — TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 — TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISION — TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 — TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 — TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 — TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 — TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 — TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. 7 PALMAS, Avda. FELO MONZÓN, s/n — TEL: 928 419 948

LAS PALMAS — C.C. EL MUELLE — TEL: 928 256 54 16

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 — TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 — TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 — TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29, AUTOVIA GC-1. SALIDA 28 — TEL: 928 792 850

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 — TEL: 987 219 084

MADRID (CALLAO) — C/ PRECIADOS, 34 — TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 — TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n — TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, s/n — TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 — TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 — TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón — C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158, AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22 — TEL: 916 194 424

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR — TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 — TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 — TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 — TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 — TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59, Av. Juan Carlos I, 46 — TEL.: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 — TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL — TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n, EDIF. CONDESTABLE — TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena — C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20 — TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 — TEL: 948 271 806

PALENCIA — C.C. LAS HUERTAS, AV. DE MADRID, 37 — TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6, ESTACIÓN DE RENFE, 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 — TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 — TEL: 923 261 681

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N — TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, s/n — TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 — TEL: 922 293 083

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 — TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2 — TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 — TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 — TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire — C.C. BONAIRE LOCAL B-352, CTRA. N-III, KM. 345 — TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 — TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 — TEL: 983 221 828

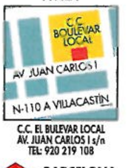
VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 — TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga — C.C. MAXCENTER, Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23 — TEL: 944 970 220

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 — TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta — C.C. AUGUSTA, AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50 — TEL: 976 312 988









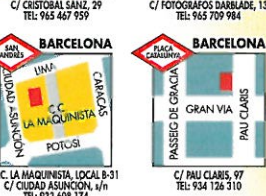
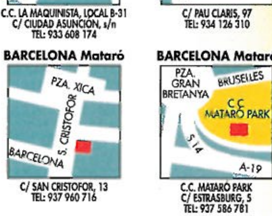






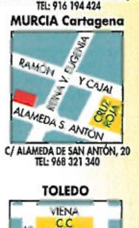




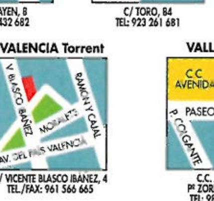















PLAYSTATION 2

Black and Bruised

COMBINACIONES Y TRUCOS

Escoge la opción de trucos dentro del menú de configuración. A continuación pulsa alguna de las siguientes combinaciones de botones. El truco está asegurado, caballero:



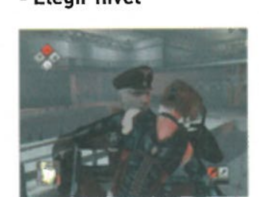
- INVENCIBLE
Start, ✖, ✖, ●, ●, R1, R1, ■, ■, Start.
- MODO TURBO
Start, R1 (diez veces), Start
- "POWER-UP" CONSTANTES
Start, ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●, ■, ■, ■, Start.
- MODO CONVERSACIÓN
Start, R1, ✖, ●, ■, R1, R1, R1, Start
- TORNEO INTERCONTINENTAL
Start, ✖, ✖, ✖, ●, ●, ●, ■, ■, ■, Start.
- OTROS TRAJES
Start, ✖, R1, ●, ■, Start.
- MODO VIDA PARA TODOS LOS LUCHADORES
Start, ✖, ■, ●, R1, ✖, ■, ●, R1, Start.
- ESCENARIO "SCRAP YARD"
Start, ●, R1, ●, R1, ✖, ✖, Start.

Blood-Rayne

PASSWORDS ESPECIALES

Escribe las siguientes palabras como si fueran códigos y activarás trucos en el menú destinado a tal efecto. ¿Que cuáles son? Veámoslos...

- Modo Dios
TRIASSASSINDONTDIE
- Restaurar Salud
LAMEYANKEEDONT FEED
- Rellenar la sangre
ANGRYXXXINSANEHOO KER
- Factor de tiempo
NAKEDNASTYDISHWAS HERDANCE
- Nivel secreto
BRIMSTONEINTHE BAYOU
- Congelar a los enemigos
DONTFARTONOSCAR
- Mostrar armas
SHOWMEMYWEAPONS
- Descuartizamientos "gratuitos"
INSANEGIBSMODEGOOD
- Elegir nivel
ONTHELEVEL



Una vez hayas introducido este último código, vuelve al menú principal, ilumina la opción de nuevo juego, mantén presionado Select y pulsa Start.

Def Jam Vendetta



MODO CHEAT

Selecciona el modo Battle y elige cualquier tipo de combate. Mete una identidad de usuario en el apartado de configuración de usuario. Dentro de la pantalla de selección de personaje, ten pulsados simultáneamente los cuatro gatillos laterales (L1 + L2 + R1 + R2) y teclea alguno de los siguientes códigos para desbloquear al bestiajo correspondiente:

- ARII
■, ▲, ●, ■
- BRIGGS (TRAJE ALTERNATIVO)
✖, ▲, ●, ■, ●
- CARLA
✖, ■, ✖, ✖, ✖
- CHUKKLEZ
■, ▲, ✖, ●
- D-MOB
■, ▲, ●, ✖, ●
- DAN G
✖, ●, ✖, ●, ■
- DEEBO
●, ●, ✖, ✖, ▲
- DMX
●, ✖, ●, ▲, ■
- FUNKMASTER FLEX
●, ▲, ●, ●, ■
- HEADACHE
▲, ▲, ▲, ■, ●
- MASA
✖, ●, ▲, ■, ■
- N.O.R.E.
●, ■, ▲, ✖,, ●
- PEEWEE
✖, ▲, ▲, ■, ●
- POCKETS
▲, ■, ●, ■, ✖
- RAZOR
▲, ■, ▲, ●, ✖
- RUFFNECK
✖, ■, ✖, ▲, ●
- SNOWMAN
▲, ▲, ✖, ✖, ●
- T´AI
●, ●, ■, ✖, ●
- ZAHEER
▲, ▲, ■, ✖, ✖

Enter The Matrix

NO INTENTES ESCRIBIR EL CODIGO Y ESCRIBELO

Hay una manera de vencer a Matrix, aunque para ello tendrás que hacer algunas trampitas. En el menú principal, entra en el apartado "Hackear", donde se abre una especie de consola de comandos. Escribe "cheat" seguido de uno de estos dos códigos y tendrás un par de ventajas que pueden hacerte ser El Elegido:

- PODER MÁXIMO
0034AFFF
- MUNICIÓN INFINITA
1DDF2556

Así, por ejemplo, la sintaxis completa para alcanzar el poder máximo sería:
a:/ cheat 0034AFF
Para desactivar el truco, vuelve a poner el código.

Ghost Recon

CÓDIGOS ESTRATÉGICOS

Pulsa ✖, L2, ▲, R2, Select en la pantalla de título para desbloquear todas las misiones. Si en vez de eso pulsas L1, L2, R1, R2, ✖, Select, abrirás todas las opciones especiales. Por último, pausa la partida en mitad de una misión y pulsa L1, R2, L2, R1, Select y te volverás invencible (sólo tu primer soldado).

MEDALLAS

Esto es lo que tienes que hacer para conseguir las diferentes medallas del juego:

- Corazón púrpura: Sé herido o asesinado en combate (esta es fácilita, ¿verdad?)
- Estrella de bronce: Consigue 15 bajas enemigas
- Estrella de plata: Consigue 20 bajas enemigas
- Cruz al servicio distinguido: Consigue 25 bajas enemigas
- Medalla de Honor del Congreso: Consigue 30 bajas enemigas



Jurassic Park: Operation Genesis

COMBINACIONES BESTIALES

En mitad de una partida, tienes que hacer alguna de las siguientes combinaciones de botones. Tus lagartijas te lo agradecerán.

- RECIBIR 10000 $
L1 + ↑, L1 + ↓
- QUEDARSE SIN DINERO
L1, R1, L1, R1, ↓, ↓
- TENER MÁS FÓSILES
↓, L1, R1, ↓
- LOS DINOS NO ENFERMAN
↑, ↑, R1, L1, ↑, ↑
- LOS CARNÍVOROS SE



PONEN NERVIOSOS
L1, L1, L1, ←, ←, ←
- UN COCHE DE SAFARI HACE EXPLOSIÓN
R1, L1, ↑, ↓, ↑, ↓
- ADN DE DINOS EXCAVADOS AL 55%
↓, R1 + ↑
- ADN DE DINOS EXCAVADOS AL 100%
R1, ↑, R1, →, L1, ↓
- INVESTIGAR TODO
↓, ↓, ↓, ←,→, L1, ↓, ↑
- LOS TURISTAS MUEREN
←,→, ←,→, R1
- DISPARAR DESDE LOS COCHES SAFARI
R1 + L1, ←, ↓, →, →
- LOS DINOS SON MUERTOS VIVIENTES
R1, R1, R1, L1, →
- OLA DE CALOR
R1 + ↓, R1 + ↓
- TORMENTA
R1, R1, L1, R1, ↓, ↑, ↓
- TORNADO
←, ↑, →, ↓, L1 + R1
- TODOS LOS DINOS MUEREN
L1, R1, ↓, R1, L1

Metal Gear Solid 2 Substance

GURLUGON ES LA ESTRELLA

Hemos estado a puntito de meter estas dos curiosidades en el Tontotruco, pero como el amigo Sam Fisher estaba haciendo la competencia... Veamos, cuando juegues las VR Missions en la séptima variedad con Raiden, hay un momento en el que te tienes que enfrentar a Gurlugon. Equípate un uniforme



EL TONTOTRUCO

Splinter Cell

SAM, EL OTAKU

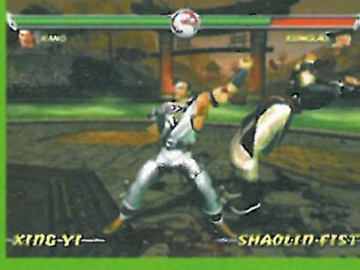
Los que estéis metidos en el mundo del manga seguro que sentís mucho cariño hacia "Gundam", una famosa serie protagonizada por mechas (ya sabéis, robots gigantescos que se dan "calor" entre sí). Pues bien, parece que los programadores de este juego también son bastante frikis. Si no lo crees, busca bien la zona de los almacenes y podrás encontrar una caja de Gundam. Aún hay más: después de pasar el segundo teclado de visión termal, estarás en una sala de suministros. Si miras a la caja azul que está de pie sobre la mesa con las balas de 5,72mm, verás una imagen de Gundam Epyon del anime "Gundam Wing". ¡Cómo mola! ¡Pañum, pañum!

Mortal Kombat V (VÁLIDO TAMBIÉN PARA XBOX Y GC)

LOS KÓDIGOS DE LA KRYPTA (Y VAN TRES)

Vamos kon la tercera entrega de los kódigos que hay en kada "krypta" y sus sekretos. A la derecha indikamos kuántas monedas tenéis ke gastar.

CÓDIGO	RECOMPENSA	MONEDAS
GU	Extra: **COMIC BOOK ART, 24 OF 41**	134 Monedas Zafiro
GV	Extra: **COMIC BOOK ART, 25 OF 41**	507 Monedas Platino
GW	Extra: **COMIC BOOK ART, 26 OF 41**	264 Monedas Rubí
GX	Extra: **COMIC BOOK ART, 27 OF 41**	88 Monedas Ónice
GY	Extra: **COMIC BOOK ART, 28 OF 41**	351 Monedas Platino
GZ	Extra: **COMIC BOOK ART, 29 OF 41**	575 Monedas Rubí
HA	Extra: **COMIC BOOK ART, 30 OF 41**	62 Monedas Oro
HB	Extra: **COMIC BOOK ART, 31 OF 41**	626 Monedas Rubí
HC	Extra: **COMIC BOOK ART, 32 OF 41**	215 Monedas Ónice
HD	Extra: **COMIC BOOK ART, 33 OF 41**	176 Monedas Zafiro
HE	Extra: **COMIC BOOK ART, 34 OF 41**	478 Monedas Jade
HF	Extra: **COMIC BOOK ART, 35 OF 41**	203 Monedas Ónice
HG	Extra: **COMIC BOOK ART, 36 OF 41**	555 Monedas Oro
HH	Extra: **COMIC BOOK ART, 37 OF 41**	222 Monedas Platino
HI	Extra: **COMIC BOOK ART, 38 OF 41**	225 Monedas Jade
HJ	Extra: **COMIC BOOK ART, 39 OF 41**	637 Monedas Ónice
HK	Extra: **COMIC BOOK ART, 40 OF 41**	138 Monedas Oro
HL	Extra: **COMIC BOOK ART, 41 OF 41**	145 Monedas Zafiro
HM	Imágenes: **BANK INTERIOR SKETCH**	217 Monedas Ónice
HN	Imágenes: **LUNG HAI TEMPLE SKETCH**	382 Monedas Jade
HO	Imágenes: **SCORPION PRELIMINARY MODEL**	402 Monedas Jade
HP	Secret Arena: **HOUSE OF PEKARA**	2093 Monedas Ónice
HQ	Extra: **SEKTOR'S HELMET**	192 Monedas Ónice
HR	Imágenes: **KONQUEST MODE CONCEPTS**	187 Monedas Jade
HS	Extra: **HERMAN SÁNCHEZ**	272 Monedas Jade
HT	Vídeo: **ICE PALACE TEST**	462 Monedas Jade
HU	Extra: **MK PINBALL**	435 Monedas Rubí
HV	Extra: **MK GOLD PRINT AD**	306 Monedas Jade
HW	Imágenes: **FIRE WELL CONCEPT**	56 Monedas Rubí
HX	Monedas: **38 MONEDAS JADE**	238 Monedas Ónice
HY	Extra: **KENSHI'S SWORD**	408 Monedas Zafiro
HZ	Extra: **SHANG TSUNG'S SOULNADO**	526 Monedas Ónice
IA	Extra: **MK4 LOGO**	37 Monedas Rubí
IB	Imágenes: **FOREST SKETCH**	275 Monedas Platino
IC	Extra: **MK ROCK 'EM SOCK 'EM**	326 Monedas Platino
ID	Extra: **SUB-ZERO'S COFFEE MUG**	340 Monedas Jade
IE	Extra: **32 PACK OF ADULT DIAPERS**	653 Monedas Zafiro
IF	Imágenes: **RIVER FRONT CONCEPT**	195 Monedas Rubí
IG	Imágen: **LAVA SHRINE EXTERIOR CONCEPT**	208 Monedas Oro
IH	Pista: IV: **ICY VIXEN**	567 Monedas Jade
II	Secret Arena: **LAVA SHRINE**	1843 Monedas Oro
IJ	Extra: **QUAN CHI'S AMULET**	314 Monedas Rubí
IK	Imágenes: **LAVA SHRINE PRIESTS**	503 Monedas Platino
IL	Pista: DK: **DRESSED TO KILL**	207 Monedas Oro
IM	Imágenes: **CHURCH CONCEPT**	227 Monedas Oro
IN	Monedas: **57 MONEDAS ORO**	37 Monedas Zafiro
IO	Pista: **PH: PHAT!**	244 Monedas Ónice
IP	Extra: **HALLOWEEN MASKS**	257 Monedas Ónice
IQ	Imágenes: **FORTRESS EXTERIOR SKETCHES**	257 Monedas Oro
IR	Monedas: **91 MONEDAS ZAFIRO**	55 Monedas Jade
IS	Extra: **SUB-ZERO'S BLADE**	244 Monedas Rubí
IT	Imágenes: **LUCHADOR OCULTO CONCEPTS**	269 Monedas Rubí
IU	Imágenes: **DAIROU SKETCH**	342 Monedas Jade
IV	Luchador Oculto: **FROST**	208 Monedas Rubí
IW	Pista: **CN: CYBER NINJA**	198 Monedas Platino
IX	Extra: **MKDA MERCHANDISE**	265 Monedas Zafiro
IY	Vídeo: **MK GOLD ENDINGS**	281 Monedas Ónice





CÓDIGO	RECOMPENSA	MONEDAS
IZ	Imágenes: **JAX RENDERINGS**	201 Monedas Ónice
JA	Stage: **KUATAN PALACE**	105 Monedas Oro
JB	Extra: **PROGRAMMERS**	392 Monedas Zafiro
JC	Imágenes: **FROST SKETCHES**	287 Monedas Oro
JD	Imágenes: **SWAMPLANDS TEST RENDER**	305 Monedas Jade
JE	Monedas: **59 MONEDAS RUBÍ**	82 Monedas Platino
JF	Imágenes: **DRUM ARENA SKETCH**	332 Monedas Rubí
JG	Extra: **JON GREENBERG**	272 Monedas Jade
JH	Imágenes: **HSU HAO SKETCHES**	271 Monedas Oro
JI	Extra: **MK4 PRINT AD**	266 Monedas Jade
JJ	Monedas: **772 MONEDAS ZAFIRO**	402 Monedas Oro
JK	Imágenes: **LI MEI SKETCH**	291 Monedas Jade
JL	Monedas: **92 MONEDAS ORO**	168 Monedas Ónice
JM	Imágenes: **SHANG TSUNG DRAWINGS**	218 Monedas Zafiro
JN	Extra: **JOHN NOCHER**	252 Monedas Jade
JO	Extra: **MK2 Arcade Board**	161 Monedas Ónice
JP	Extra: **JOHN PODLASEK**	169 Monedas Oro
JQ	Imágenes: **KITANA SKETCHES**	237 Monedas Rubí
JR	Vestimenta Alternativa: **RAIDEN**	1685 Monedas Rubí
JS	Imágenes: **DRAGONFLY RENDER**	294 Monedas Rubí
JT	Extra: **JOHNNY CAGE VÍDEOS**	259 Monedas Platino
JU	Imágenes: **PALACE INTERIOR SKETCH**	266 Monedas Platino
JV	Extra: **JOHN VOGEL**	334 Monedas Rubí
JW	Extra: **KANO'S REMINDER**	164 Monedas Zafiro
JX	Imágenes: **RAIDEN TEST RENDER**	167 Monedas Oro
JY	Extra: **MK4 HOME VERSION**	183 Monedas Zafiro
JZ	Vacío	25 Monedas Jade
KA	Imágenes: **SWAMPLANDS SKETCH**	412 Monedas Ónice
KB	Imágenes: **ELDER GOD HALL SKETCH**	247 Monedas Jade
KC	Vídeo: **DRAGONFLY TEST**	292 Monedas Oro
KD	Extra: **ARTISTS**	342 Monedas Jade
KE	Imágenes: **NITARA SKETCH**	402 Monedas Oro
KF	Luchador Oculto: **MAVADO**	128 Monedas Jade
KG	Extra: **EDENIA GOLF OUTFITTERS**	608 Monedas Jade
KH	Extra: **CAN OF SQUID**	382 Monedas Platino
KI	Luchador Oculto: **KITANA**	2931 Monedas Zafiro
KJ	Extra: **MK BASEBALL CAPS**	248 Monedas Platino
KK	Extra: **MK4 LUCHADOR OCULTOS**	694 Monedas Zafiro
KL	Imágenes: **CYRAX SKETCHES**	202 Monedas Platino
KM	Extra: **MK STRATEGY GUIDES**	350 Monedas Jade
KN	Monedas: **15 MONEDAS ORO**	7 Monedas Zafiro
KO	Imágenes: **KONQUEST MODE CONCEPTS**	197 Monedas Zafiro
KP	Pista: MW: **MONGOL WARRIOR**	276 Monedas Rubí
KQ	Extra: **ALEXANDER BARRENTINE**	282 Monedas Ónice
KR	Secret Arena: **PALACE GROUNDS**	4222 Monedas Zafiro
KS	Monedas: **216 MONEDAS JADE**	503 Monedas Platino
KT	Imágenes: **MOLOCH TEST RENDER**	275 Monedas Ónice
KU	Monedas: **322 MONEDAS PLATINO**	219 Monedas Jade
KV	Imágenes: **ARENA CONCEPTS**	256 Monedas Zafiro
KW	Vacío	257 Monedas Zafiro
KX	Vestimenta Alternativa: **LI MEI**	1406 Monedas Zafiro
KY	Extra: MK1: **CAGE VS. KANO**	843 Monedas Platino
KZ	Imágenes: Luchador Oculto Concepts	263 Monedas Jade

enemigo y la AK. Deja que Gurlugon te ataque. Gurlugon dejará de atacar y se enamorará de tí. Te cogerá y te abrazará y... En fin, que cuenta como un fracaso de misión, pero es tronchante. Pero hay otra curiosidad con Gurlugon. En esa misión, escóndete detrás de la caja alta que está a la izquierda, la más cercana al enemigo. Cuando se destruya la caja aparecerá una revista. Gurlugon se volverá loco al verla ¡y se matará a sí mismo! Esto, lógicamente, cuenta como una misión cumplida. ¡Éxito!

Midnight Club 2

PANTALLA DE TRUCOS

Accede a la pantalla de opciones. Ilumina el apartado "Options: Name" y pulsa izquierda o derecha hasta que aparezca en tu tele el texto "options: cheat codes". Pulsa X e introduce alguno de los códigos que ahora escribimos. Seguidamente, acepta,

- TODAS LAS LOCALIZACIONES Y COCHES



rimbuk
- TODOS LOS COCHES

theCollector
- TODAS LAS LOCALIZACIONES

Globetrotter
- CONTROL EN EL AIRE MEJORADO

carcrobatics
- ARMAS, COHETES, NITROS Y SIN DAÑO

immortal
- TODOS LOS MODOS

dextran
- ARMAS Y COHETES

savethekids
- NITROS INFINITOS

greenLantern
- SIN DAÑOS

gladiator
- DIFICULTAD AL MAXIMO

howhardcanitbe9

Con respecto a este último código, si en vez de poner un 9 al final ponemos un número inferior, la dificultad también será más baja. Por ejemplo, escribir **howhardcanitbe7** baja la dificultad dos puntos. ¿Has captado la idea?

NBA Street Vol. 2

¡DESBLOQUEEMOS!

Haz lo que te indicamos para abrir unos cuantos extras muy suculentos:

- Debes gastar 250 "Reward Points" para desbloquear a Bobbito. Otro modo es ganando 10 juegos en el modo Pick Up.
- Gana un juego y consigue 20 bloques para obtener el jersey de Connie Hawkins.
- Gasta 750 "Reward Points" o gana 20 juegos en el modo Pick Up para conseguir a Nelly y los St. Lunatics.
- Gana en la zona del Nordeste sin una sola derrota para obtener el jersey de James Worthy.



Shinobi

PREMIOS AL BUEN NINJA

Cumple estos objetivos y recibirás unos suculentos extras:

- Bonus varios: Consigue todas las monedas de oro del clan Oboro durante la partida.



- Jugar como Moritsune: Consigue 30 monedas del clan Oboro durante la partida. Moritsune es el hermano de Hotsuma, más fuerte y rápido, aunque más vulnerable a la espada Akujiki.

- Jugar como Joe Musashi: Consigue 40 monedas del clan Oboro durante la partida.

- Escenario RV: Consigue 50 monedas del clan Oboro mientras estés en plena partida.

- Dificultad alta: Completa el juego en dificultad normal.

- Dificultad súper: Completa el juego en el nivel de dificultad alto.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Metal Gear Solid 2

He encontrado una curiosidad en el «Metal Gear Solid 2». En la sala de máquinas del barco de los marines, en la primera parte del juego, se ve a un soldado enemigo por el centro del escenario. Dicho soldado está en la parte más alta de la sala y tiene unos prismáticos con los que mira a la pared. Después de cargarte al soldado, mira con tus prismáticos a la pared donde miraba el soldado y verás que el muy cachondo estaba mirando un poster erótico en el que aparecía una chica japonesa. ¡Saludos a todos los lectores y a Hobby!

Borja (e-mail)

Whirl Tour

COMBINACIONES A TODA PASTILLA

Presiona estas series de botones durante una partida y tendrás más ventajas que una luna de miel con Halle Berry:

- TODOS LOS PERSONAJES Y NIVELES
▲, ■, ●, ▲, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, R1, ●, ←, ■, ■, ↓.
- TODOS LOS NIVELES POR DEFECTO
■, ■, ■, L1, →, ↓, ▲, ↑, ←, ●, ■, ↓, ↑, R1, L1, ↓, ↓.
- TODOS LOS NIVELES DE BONIFICACIÓN
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●, ▲.
- TODOS LOS NIVELES DE CARRERA
■, ▲, ●, ■, L1, ●, R1, ▲, L1, ●, R1, ■.



- TODAS LAS OPCIONES EXTRA
←, →, L1, R1, ↓, ↑, →, ↓, ●, ●, ▲, →, R1.
- COMPLETAR LOS OBJETIVOS ACTUALES
●, ●, ■, ●, ●, ▲, ●, ●, L1, R1.

X-Men 2: Wolverine´s Revenge

CÓDIGOS MUTANTES

Pulsa estas secuencias de botones en el menú principal. Sientan mejor que un esqueleto de adamantium.

- ELEGIR NIVEL Y TODOS LOS RETOS
▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, L1 + R1
- TODOS LOS TRAJES
▲, ●, ▲, ■, ■, ■, L1 + L2
- ARCHIVOS DE CEREBRO Y SECUENCIAS FMV
▲, ●, ▲, ■, ■, ■, R1 + R2
- MENÚ DE TRUCOS
▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, L1 + R1 + L1 + R2.

A continuación, pausa la partida.

DERROTAR A WENDIGO

No es muy difícil. Una vez que él empiece a correr hacia ti, esquívalo sin ser golpeado. Si lo haces bien, se quedará parado. Ve detrás de él y golpéale una vez. A continuación, coge su cola presionando ● y dale vueltas para atontarlo. Repite esta rutina de ataque en cuatro ocasiones y habrás acabado con él.



TRUCOS A LA CARTA

Kingdom Hearts

Anghlar (Madrid)

Me gustaría saber cómo se puede coger el cofre que está en el Bastión hueco, en la zona SUPERIOR del acueducto. Me explico un poco más: al llegar al Bastión Hueco, en la zona inferior, donde está la burbuja que te lleva a la parte inferior del acueducto, se pueden activar unos interruptores que extienden unas plataformas... Saltando por ellas se puede llegar a un balcón y entrar en el acueducto. Aquí, aparte de coger algún objeto (un gumi Esna, pidiendo ayuda a Bestia), se puede ver un cofre AL OTRO LADO de las rejas. ¿Cómo se puede llegar hasta él? Me fastidia un poco porque es el único que he visto y no he podido coger. Y eso que los hay en los lugares más insospechados. :-)

Mmm, realmente el bastión profundo es un sitio problemático. Creo que sé a qué cofre te refieres. Tras coger el gumi Esna, tienes que volver al nivel inferior y utilizar la burbuja de la derecha. Con ello llegas a otra parte del acueducto. Llega al Círculo de Luz, salva y abre el cofre que hay allí (tiene un Anillo Piro). Pide ayuda a Bestia y romperá la pared que hay a la izquierda. Avanzando, llegarás a un cofre que tiene un gumi Fulgor. La única manera de llegar a él y abrirlo es usar la magia de Hielo sobre la burbuja que hay en la sala antes de utilizarla y subir a la pasarela en la pared de la derecha. ¿Has encontrado lo que buscabas?

FIFA 2003

Sergi González (Valencia)

¡Hola, amiguetes de Hobby Consolas! Bueno, mi duda es: estoy jugando al «FIFA 2003» de la PS2 y ya he desbloqueado los 2 estadios ocultos, pero, si no veo visiones hay otro más. ¿Tiene que ver algo con el torneo de imbatibilidad que ya he desbloqueado? ¿Cómo puedo conseguir el tercer estadio? Muchísimas gracias. Adeu.

Tienes toda la razón del mundo mundial. Hay tres estadios secretos en «FIFA 2003». Los dos primeros son el Stade de France y el de Seúl (que se abren cuando ganas en el Campeonato de Clubes y en la Copa Internacional, respectivamente). Como bien intuías, el tercer estadio, el de Yokohama, se abre venciendo en los treinta y dos partidos del Torneo de Imbatibilidad. Para los más despistados, os recuerdo que el Torneo de Imbatibilidad se consigue ganando previamente el torneo World Tour. ¡Hala, a dar patadas!

GAMECUBE

Burnout 2: Point of Impact



■ **OBJETIVOS CLAVE**
Cumple alguno de estos requisitos y se abrirá un apartado de trucos en el menú de opciones. Allí podrás activar el truco que corresponda. Veamos los objetivos:
- INVENCIBLE
Completa todos los campeonatos Grand Prix con medallas de oro que haya disponibles.
- MODO RUNAWAY
Completa el modo Crash consiguiendo todas las medallas de oro disponibles.
- CAMPEONATO PERSONALIZADO
Consigue todas las medallas de oro en todas las carreras y gánalo todo en el primer campeonato.
- ECLIPSE 1997 Y FOCUS SVT 2001
Debes completar el campeonato personalizado en dos ocasiones y conseguir la mejor puntuación posible en las carreras.
- COCHE COUPÉ PERSONALIZADO
Gana todas las medallas de oro jugando en el Grand Prix Split Second.
- ROADSTER PERSONALIZADO
Gana todas las medallas de oro en el Grand Prix Point of Impact.
- COCHE DE POLICÍA
Gana la persecución 1 destrozando el coche del criminal antes de que se escape.
- COCHE DE 1970 CLÁSICO
Gana la persecución 2 destruyendo el coche clásico de 1970 con el coche de policía que has desbloqueado con el truco anterior.
- MODO PERSECUCIÓN PARA DOS JUGADORES
Debes completar la persecución número 3 y abrirás el nuevo modo.

Mortal Kombat V

■ **SEGUIMOS CON LA KRYPTA**
Recuerda, los kódigos ke ponemos para este juego para la versión de PS2 sirven también para GameCube, así que echa un vistazo en la sekción correspondiente para konocerlos.

Red Faction 2

■ **COMBINACIONES MUY GUERRERAS**



Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla de trucos (dentro de las opciones) y ayudarás a la Revolución:
- CÓDIGO MAESTRO
Y, X, B, X, Y, A, B, A
- TODAS LAS OPCIONES
B, B, A, A, Y, X, Y, X
- ELEGIR NIVEL
X, Y, A, B, Y, X, A, A
- SUPER SALUD
A, A, Y, B, Y, B, X
- MUNICIÓN ILIMITADA
Y, B, A, X, Y, X, A, B
- GRANADAS ILIMITADAS
X, A, X, Y, A, X, A, X
- GRANADAS DE GOMA
X (ocho veces)
- MODO GORDO
X, X, X, X, B, A, X, X
- MONTAJE DEL DIRECTOR
Y, A, X, B, X, A, Y, B
- MUERTOS VIVIENTES
A (ocho veces)
- MUERTES RARAS
B (ocho veces)
- LLUVIA DE FUEGO
Y (ocho veces)
- MENSAJE DE BROMA
Y, A, Y, A, Y, A, Y, A

Resident Evil 2

■ **MUNICIÓN ILIMITADA**
Empieza una partida y pulsa Start para acceder al menú de opciones. Elige el apartado de configuración de botones. Ilumina (sin seleccionarla) la parte destinada a apuntar



("Aim"), ten pulsado el botón R y presiona Z diez veces. Las cajas blancas se volverán rojas para confirmar el truquillo.
■ **EXTRAS**
Cumple estos objetivos y abrirás un montón de extras:
- Completa todos los escenarios de cada personaje con un rango A y ve a la opción "Special". Estarán disponibles el modo Extreme Battle y Hunk como nuevo personaje.
- Haz lo mismo del truco anterior y además completa el escenario de Hunk con cualquier rango y podrás jugar con Tofu. ¡Vaya tipo!
- Completa el nivel 1 del modo Extreme Battle con cualquier personaje y podrás jugar en esta modalidad con Ada Wong. Si completas el nivel 2, desbloqueas a Chris Redfield.

Resident Evil 3

■ **MODO MERCENARIO**
Completa el juego una vez para abrir el modo Mercenario y salva la partida. Empieza un nuevo juego, elige el archivo salvado y selecciona el modo Mercenario. En él debes llegar desde el tren a la sala de inicio en un tiempo de dos minutos, matando enemigos y rescatando civiles. Con el dinero que obtengas podrás comprar más armas para las siguientes partidas.
■ **MÁS TRAJES**
Completa el juego en todos los modos de dificultad con un rango superior a F y abrirás nuevos trajes para Jill en la tienda.
■ **EPÍLOGOS**
Pásate el juego en dificultad alta para abrir los Epílogos, que te cuentan la historia de los personajes de Resident Evil. Para verlos todos, tienes que conseguir ránkings altos. Hay ocho epílogos en total, búscalos todos.
■ **EL FINAL DE BARRY BURTON**
Este es el final B. Para llegar a él, salta del puente cuando luches con Némesis Tipo B. Tras esto, la zona final del juego tamará un camino distinto. Tendrás que vencer a Nicholai en un helicóptero.

Skies of Arcadia

■ **DESBLOQUEAR LOS TRES SECRETOS**
Cumple todos estos requisitos:
- Supera las 2500 muertes.
- Encuentra a toda la tripulación.
- Supera los 12 barcos de batalla, incluyendo los 4 extra.
- Derrotar e informar de todas las recompensas.
- Todos los descubrimientos encontrados e informados.
- Descubrimiento de tesoros al 90%.
Con ello puedes encontrar el Gold Hamachou que lleva a la Isla del Navegante, comprar el Sky Fang y luchar con el extraño pirata aéreo Vlgoro.

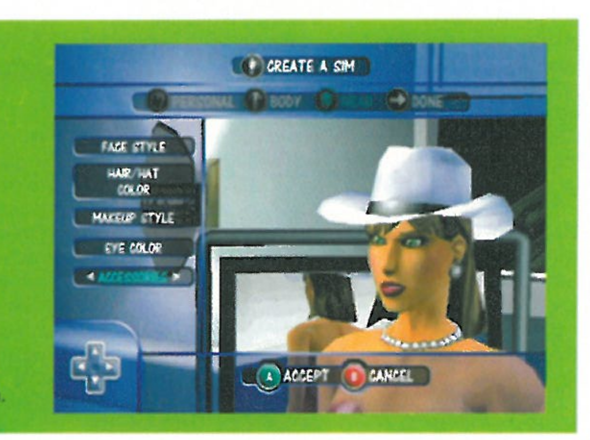


Superman: Shadow of Apokolips

■ **SUPERCÓDIGOS**
Ya sabes, escribe estos passwords en la pantalla de trucos y activarás diversos secretillos para que el hombre de acero sea más de acero todavía.
- Código Maestro
I WANT IT ALL
- Medidor de superpoderes ilimitado
JUICED UP
- Medidor de superpoderes vacío
JOR EL
- Salud ilimitada
FIRST AID
- Cámara lenta
SLOW MOTION
- Todas las fases del Level Attack
SIGHTSEEING
- Todas las biografías de personaje
INTERVIEW
- Todas las secuencias de vídeo
POPCORN
- Test de Fuerza más fácil
SORE FINGER
- Quitar tiempo límite
STOP THE CLOCK
- Dificultad extra alta
NAILS
- Jugar como Clark Kent
SECRET IDENTITY
- Jugar como Parásito
FEELING DRAINED
- Extras en opciones
FEATURE
- Controles al revés
SUPERMAN

LOS SIMS

■ **MODO CHEAT**
Pulsa L + R en el menú principal y abrirás la pantalla de trucos. Ahora escribe alguna de estas palabras para activar los secretos.
- FREEALL
Todos los objetos te salen gratis, pero no puedes venderlos.
- PARTY M
Abre un minijuego para dos jugadores en la sección de bonus del modo principal.
- SIMS
Juegas al modo Los Sims directamente.
- FISH EYE
Pulsando X activas la vista en primera persona.



XBOX

Indiana Jones y la Tumba del Emperador

GALERÍA DE IMÁGENES
Consigue los treinta artefactos que hay en el juego y abrirás una galería de imágenes de lo más interesante. ¡Pieza de museo!



NO DAÑARTE EN LAS CAÍDAS
Cómo duelen los "cepazos" desde grandes alturas, ¿verdad? Para evitarlo, pulsa el botón R justo antes de tocar el suelo para entrar en el modo combate. Así no te harás pupita. Útil, ¿eh?

Jurassic Park: Operation Genesis

COMBINACIONES DE BOTONES
Bienvenido al maravilloso mundo de los parque temáticos de dinosaurios. ¿Qué? ¿Que nunca has visto uno? Pero, ¿en qué mundo vives? Tranqui, porque en Hobby queremos a nuestros lectores. Introduce estas secuencias de botones en mitad de una partida y tendrás ventajas que facilitarán tu novata gestión, muchacho:
- CONSEGUIR 10.000$
L + ↑, L + ↓
- QUEDARTE SIN DINERO
L + R, ↓
- MERCADO LLENO DE FÓSILES
↓, L, R, ↓
- LOS DINOS NO ENFERMAN
↑, ↑, R, L, ↑, ↑
- LOS CARNÍVOROS SE PONEN NERVIOSOS
L, L, ←, ←, ←
- UN COCHE SAFARI EXPLOTA
R, L, ↑, ↓, ↑, ↓
- ADN DE DINOS AL 50%
↓, R + ↑
- ADN DE DINOS AL 100%
R, ↑, R, →
- TODOS LOS TURISTAS SE MUEREN
→, ←, →, ←, →
- OLA DE CALOR
R + ↓, R + ↓
- TORMENTA
R, R, L, R, ↓, ↑, ↓
- SIN TORNADOS
←, →, L, R
- TORNADO
←, ↑, →, ↓, L + R
- TODOS LOS DINOSAURIOS MUEREN
L, R, ↓, R, L
- NO SE TIENEN EN CUENTA LAS MUERTES
L, R, ←, ↓, ↓, ↓, ↓

Kung Fu Chaos

OTROS TRAJES
Derrota a tu personaje seleccionado en el modo Ninja Challenge cuando éste se encuentre a su máximo nivel. Con sólo pasar la fase desbloquearás un nuevo traje. Anda que no es fácil ni nada...

DESBLOQUEAR A SHAO TING
Lo deseas, ¿eeh? Ya quisieras controlarlo, ¿eeeh? Pues nada más fácil, amigo mío. Para tener a este personaje, véncele en el combate del escenario final teniendo cinco estrellas. Este asuntillo de las estrellas es importante, ya que al acabar cualquier nivel con un ranking de cuatro o cinco estrellas logras abrir su secreto correspondiente.



Mercedes Benz World Racing

CONTRASEÑAS SECRETAS
Escribe estas palabras como nombre de usuario en el modo para un jugador y abrirás una de trucos, que no veas...
- CASI TODOS LOS COCHES Y PISTAS
AllUCanGet
- STATUS 9
Goodzpeed
- STATUS 8
Jiu-Jitsu
- STATUS 7
McRace
- STATUS 6
No Hat!
- STATUS 5
Halbzeit
- STATUS 4
TaxiDriver
- STATUS 3
N.I.C.E. 2
- STATUS 2
HUIBUH
- STATUS 1
Top 10
- TODOS LOS CAMPEONATOS
JamSession
- TODAS LAS PISTAS
Free Ride
- TODAS LAS MISIONES
Miss World
- 109 COCHES
Full House
Acerca de este último código, si lo introduces de la misma manera, pero en el modo multijugador, lograrás desbloquear casi todos los coches y las pistas.

Mortal Kombat V

KRYPTAS, TOMA TRES
Se agradece ke los programadores kreen juegos con esta variedad de rekompensas y kon una mekánica tan sencillita. Ve a los trukos de PS2 y mira los kódigos de la krypta, que sirven también para Xbox. ¡Ya vamos por el tercer mes consekutivo de estos kódigos!

RED FACTION 2

¡QUEREMOS CÓDIGOS!
Introduce las siguientes combinaciones de botones en el menú de trucos para... eso, para tener trucos.
- CÓDIGO MAESTRO
Y, Negro, Blanco, Negro, Y, X, Blanco, X
- ELEGIR NIVEL
Negro, Y, X, Blanco, Y, Negro, X, X
- SUPERSALUD
X, X, Y, Blanco, Y
- MUNICIÓN ILIMITADA
Y, Blanco, X, Negro, Y, Negro, X, Blanco
- GRANADAS ILIMITADAS
Negro, X, Negro, Y, X, Negro, X, Negro
- GRANADAS QUE REBOTAN
Negro (8 veces)
- MONTAJE DEL DIRECTOR
Y, X, Negro, Blanco, Negro, X, Y, Blanco
- MUERTOS QUE CAMINAN
X (8 veces)
- MUERTES RARAS
Blanco (8 veces)
- LLUVIA DE FUEGO
Y (8 veces)
- MENSAJE DE BROMA
Y, X, Y, X, Y, X, Y, X





NBA Street Vol. 2



MODO CHEAT
Selecciona un modo de juego y elige jugar en casa o ser visitante. Elige también una identidad y acepta. Una vez hecho esto, introduce las siguientes combinaciones cuando aparezca el mensaje "Enter codes now", teniendo el botón L presionado:
- TURBO ILIMITADO
X, X, Y, Y
- CABEZONES
B, X, X, B
- JUGADORES PEQUEÑOS
Y, Y, B, X
- PELOTA DE LA ABA
B, X, B, X
- PELOTA DE LA WNBA
B, Y, Y, B
- SIN BARRAS DE INFORMACIÓN
X, B, B, B
- TODOS LOS JERSEYS
B, Y, X, X
- TODAS LAS CANCHAS
X, Y, Y, X
- EQUIPO ST. LUNATICS Y ESTRELLAS DE LA CALLE
X, Y, B, Y
- TODAS LAS LEYENDAS DE LA NBA
B, Y, Y, X
- MICHAEL JORDAN CLASICO
X, Y, X, X
- TIROS DE DOS FÁCILES
Y, B, X, Y
- TIROS DE DOS DIFÍCILES
Y, X, B, Y

Project Zero

BONUS AL PASARTE EL JUEGO
Completa el juego en dificultad normal para abrir las opciones "Battle Mode", "Dificultad pesadilla", "Lista de Fantasmas", "Sound Test" y "Función Especial", dos trajes extra y la posibilidad de hacer zoom con la cámara. Pásate ahora el juego en dificultad pesadilla y abrirás la dificultad fatal y dos trajes más. Por último, termina el juego en dificultad fatal y abrirás el quinto traje, la posibilidad de elegir el capítulo y una función especial para la cámara. Además, si te pasas el juego de principio a fin en dificultad pesadilla, accederás al final alternativo. ¿Qué misterios esconderá?

MEJORAS PARA LA CÁMARA
Puedes añadir más funciones a la cámara si haces lo siguiente:
- Completa el modo Battle con rango S y conseguirás la función "Chase".
- Completa el modo Battle con cualquier rango y conseguirás la función "Sense".
- Completa la lista de fantasmas y pásate el juego para conseguir la función "Zero".

Star Wars: Las Guerras Clon

CÓDIGOS VARIADOS
No te equivoques, joven padawan. La sabiduría está en estos códigos. Escríbelos en la pantalla de contraseñas y obtendrás unas muy suculentas ventajas:
- Todos los objetivos de bonificación para la misión actual se marcan como completados:
ALITTLEHELP
- Todos los materiales de bonificación:
IGIVEUP
- Todas las secuencias Full Motion Video:
GOTPOPCORN

■ EXTRAS POR PUNTOS
Consigue las siguientes cantidades de puntos para desbloquear los varios extras:
- 5 para el nivel multijugador Raxus Duel.
- 10 para el nivel multijugador Thule Moon Control.
- 15 para el nivel multijugador Rhen Var.
- 20 para el nivel multijugador Academia Jedi.
- 25 para la opción "Unit Viewer".
- 30 para la secuencia del "making of".
- 35 para la opción "reproductor de CD".
- 40 para la opción del libro de diseños.
- 45 para Yoda en el Academia: Geonosis.



■ BUSCAR DROIDES
En el nivel Geonosis tienes que encontrar a tres droides R5. Su ubicación es:
- **Primero:** Tras destruir el primer droide Hailfire y antes de pasar por debajo de las plataformas, busca una rampa encima del muro derecho del cañón. En lo alto hay munición y el primer droide.
- **Segundo:** Tras destruir el segundo cañón anti-orbital, el R5 está en un plató que está junto a un muro, hacia el oeste, justo donde empieza el cúmulo de rocas.
- **Tercero:** En el muro izquierdo de la sala grande que contiene el último suministro de energía del cañón.

State of Emergency

■ COMBINACIONES ESPECIALES
Pulsa cualquiera de las series de botones que te



señalamos. ¡Si te van a gustar todas, tontín!
- INVENCIBLE
Blanco, L, Negro, R, A
- TIEMPO INFINITO EN MODO KAOS
Blanco, L, Negro, R, B
- MUNICIÓN ILIMITADA
Blanco, L, Negro, R, Y
- TODAS LAS ARMAS
Blanco, blanco, R, R, A
- PISTOLA
←, →, ↓, Blanco, Y
- TÁSER
←, →, ↓, Blanco, B
- SPRAY
←, →, ↓, Blanco, X
- GAS LACRIMÓGENO
←, →, ↓, Blanco, A
- LANZACOHETES
←, →, ↓, Negro, A
- CÓCTEL MOLOTOV
←, →, ↓, R, A
- SALTAR MISIÓN
←, ←, ←, ←, Y
- ELEGIR MISIÓN
Blanco, L , L , L ,
Blanco, A
- JUGADOR PEQUEÑO
Negro, R, Blanco, L, A
- JUGADOR GRANDE
Negro, R, Blanco, L, Y
- JUGADOR VUELVE A LA NORMALIDAD
Negro, R, Blanco, L, B (también sirve Negro, R, Blanco, L, X)

V-Rally 3

■ NOMBRES FALSOS
Cuando tengas que escribir tu nombre durante el juego, introduce una de estas expresioncillas y se activarán trucos variados, a la par que divertidos. A tu salud.
- Los coches flotan
210741974 MARTY
- Los coches son pequeños
01041977 BIGJIM
- Los coches están estrellados
25121975 PILOU
- Los coches son de goma
07121974 FERGUS
- Coches planos
21051975 PTITDAV
- Coches estirados
Gonzales SPEEDY
- Física realista
WHEEL REAL
- Coches pequeños y comentarios del copiloto con voz fina
PALACH



X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

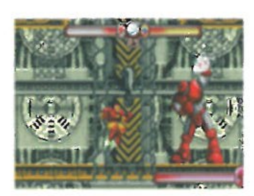
■ TRUCOS POR UN TUBO
Presiona estas combinaciones de botones en el menú principal. Traen premio, señora:
- CÓDIGO MAESTRO
X, L, X, L, X, X, L, R, X, L, X, L, X, X, L, R
- ELEGIR NIVEL Y TODOS LOS RETOS
X, L, X, L, X, L, R
- TODOS LOS TRAJES
X, L, X, L, X, X, L, R
- ARCHIVOS DE CEREBRO Y FMVs
X, L, X, L, X, X, R, L



GB ADVANCE

El Invencible Iron Man

ELEGIR NIVEL
Sencillo de proponer, pero no demasiado fácil de hacer. Acábate el juego una vez y abrirás la opción que te da la posibilidad de elegir nivel estando dentro de la pantalla de opciones. ¡Adelante, muchachote!



Sonic Advance 2

MÁS IMPULSO
Al principio de cualquier nivel que no sea de jefe final, puedes conseguir un poco de velocidad extra en la puerta de inicio. Para ello, ten pulsado → justo antes de que el contador diga "Start!". Tu personaje saldrá disparado. Puede que al principio te cueste un poco conseguirlo, pero verás cómo es más fácil de lo que parece. ¡Practica!



Splinter Cell

CONSEJOS DE ESPIONAJE
- Si los vigilantes están de espaldas y no se van a dar la vuelta en poco tiempo, gólpeales por la espalda en vez de dispararles. Ahorras munición y caen de un solo impacto.
- Si llegas a una zona en la que la alarma suena sin motivo aparente, pausa la partida y comprueba si tienes disponible la visión termal. Es probable que haya láseres de detección invisibles al ojo humano.
- Cuando avanzas bastante en el juego y se activa la alarma, al vaciarse la barra de la misma, la misión no se aborta, sino que todo se llena de vigilantes. Busca alguna zona elevada o una habitación pequeña antes de que esto ocurra. Tras un rato, las cosas volverán a la normalidad y podrás continuar con tu objetivo. A espiar.

PERSIGUIENDO A PIETR
Este objetivo especial se desarrolla al final de la plataforma petrolífera. Cuando tengas que coger a este fugitivo, pulsa adelante dos veces para correr. Hay muchos obstáculos, así que atento para cuando tengas que saltar. Si lo sigues de cerca, en varias ocasiones estaréis los dos colgados de barras al mismo tiempo. Aprovecha para sacar la pistola y darle un tiro. Sigue avanzando hasta que lleguéis a la siguiente barra, Con cuatro tiros acabarás con él y a otra cosa.

LOS SALTOS DEL MATADERO
Hay algunas ocasiones en las que tendrás que engancharte a unos garfios móviles que sujetan carne, estando en el escenario del matadero. Tras unos segundos, verás cómo tu garfio empezará a tambalearse y se caerá. Antes de que eso ocurra ocurra, dispara al trozo de carne que tienes inmediatamente a tu izquierda (con un tiro se descolgará y dejará su espacio libre) y salta al garfio que lo sujetaba. Sigue así hasta que llegues al final de la cadena. No es difícil.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

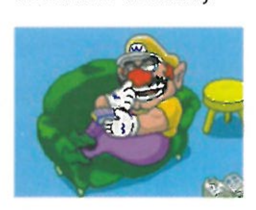
Golden Sun

Debéis ir al "Desierto del Suhalla" y buscar al Gran Reptonardo, es decir, a ese monstruo con el que se combate cuando os encontráis dentro de un gran huracán y después usáis la psicoenergía de lluvia. A éste lo encontraréis al final de una cueva. La entrada está pasando un tronco que se ve usando la psicoenergía de revelar. Al encontraros ante el gran huracán, metéos dentro, pero no uséis la psicoenergía de lluvia. Seréis transportados hacia una zona que no aparece dentro del mapa. Ahora buscad la entrada y apareceréis en "Isla Pirata". Mediante la psicoenergía planta subid y luego dejaros caer para llegar hasta la entrada de la cueva. En ella os esperan 9 pisos llenos de puzzles en los que os encontraréis dinero, un djinn Venus y también armas y armaduras. Cuando lleguéis al final, os encontraréis con un barco pirata fantasma. Allí os enfrentaréis con un Cofre Mimo; en la proa del barco os espera un enemigo muy poderoso y difícil de derrotar. Al derrotarlo, recogeréis la "malla demoníaca", una armadura con mucha defensa. Lo malo: está maldita.
Nota de H.C.: La malla da Defensa + 50, Res. al viento -10 y vale 17000.

Pedro García (Cádiz)

Wario Ware

MÁS MINIJUEGOS
Si quieres abrir las versiones completas de los videojuegos «Doctor Mario», «Gnat Attack» y «Sheriff», aquí llamadas «Doctor Wario», «Fly Swatter» y «Wario´s Sheriff», debes ganar al menos 30 juegos en cada uno de los escenarios de Jimmy.



ABRIR EL JUEGO "PYORO"
Para tener el juego que se ve en la intro, juega todos los juegos con cada personaje. También puedes abrir la segunda parte, «Pyoro 2», si consigues medallas de oro en cada juego en modo Práctica.

X-Men 2: La Venganza de Lobezno

OTROS TRAJES
Lo que deseas es un cambio de look en el bueno de Lobi, ¿verdad? Pues entonces presiona ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, B, A, todo ello en el menú principal y harás que tu amigo Lobezno se ponga otros trapitos. Ya sabes, tus deseos son órdenes.

DERROTAR A PYRO
Este enemigo no es de los que se andan con chiquitas. Veamos qué hay que hacer para vencerle. Salta sobre el muro y luego llega hasta la parte más alta de esa zona. Cuando Pyro dispare el fuego en círculos alrededor de él, déjate caer antes de que golpee el muro y carga hacia él. En el momento en que dispare los pájaros, permanece cerca del muro. Cuando estén a punto de golpearte, haz un doble salto y deslízate debajo de ellos. Repite esta mecánica hasta que des buena cuenta de él.



TRUCOS A LA CARTA

Castlevania Harmony of Dissonance

Dani Moral (Mallorca)
¿Qué tal, ludópatas y resto de dipsómanos? Me llamo Dani Moral, tengo 25 tacos, soy de Mallorca y sobra decir que sois los mejores. Os sigo desde el número 1. A esta edad cualquiera... Me gustaría que me resolviérais dos pequeñas dudas. Sé que hay un libro de invocaciones, pero no consigo encontrarlo, ¿podéis ayudarme? Y aquí la segunda duda: al pasarme el juego me dieron el Boss Rush Mode y el Sound Mode. En ese segundo, la canción nº 25 se titula Extra Stage Music 3 "Vampire Killer". ¿Quiere esto decir que puedes jugar a la primera pantalla de este magnífico juego que salió para el mítico MSX? Si es así, ¿cómo se hace? Pues muchas gracias a todos los de Hobby y seguid siendo los mejores, que a vosotros os resulta muy fácil.

Pues tenemos una buena y una mala noticia para ti, amigo Dani. La buena es que te podemos decir dónde está el Libro de Invocaciones. Ve a la Cueva de los Esqueletos del Castillo B. Equípate el Ala de Griffin y ve a la sala de salvar de doble salida cerca de la zona de entrada, la que tiene una gran columna. Cuando estés allí, salva la partida, usa el Ala de Griffin y atraviesa el techo. Llegarás hasta la Urna del hechicero y el Libro de Invocaciones. La mala noticia es que no existe (al menos que sepamos) esa supuesta fase extra basada en "Vampire Killer". Lo más aproximado que vas a encontrar es la posibilidad de jugar con el Simon de las antiguas versiones de 8 bits. Para ello, una vez desbloqueado el modo Boss Rush, ve a la pantalla donde aparece el logo de Konami y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Select (esta combinación es conocida como el "Código Konami", curiosamente). Ahora empieza el modo Boss Rush y podrás jugar como un Simon que mantiene el look de los años pasados. ¡Qué tiempos aquellos!


VEN A
TOYS "R" US
sólo en TOYS "R" US
PlayStation 2
ENTER THE MATRIX
64,99€
109,99€
PACK ACCESORIOS PS2
Altavoces 4.1 + bolsa PS2 + mando PS2 + mando DVD + vertical stand
Regalo
ENTER THE MATRIX PS2
* Regalo de mando PS2 a los 500 primeros compradores
PlayStation
sólo en TOYS "R" US
29,99€
PACKS DOBLES PSone
Bugs Bunny + Pitufos o Action Man + Lucky Luke
349,99€
PACK HARRY POTTER PS2
Consola PS2 + 2 dual shock + Harry Potter y la cámara secreta DVD + Harry Potter y la cámara secreta PS2 + control remoto DVD
AHORRA 34 €
PlayStation.2
MotoGP3
namco
259,99€
PACK MOTO GP3 PS2
Consola PS2 + Moto GP3
349,99€
PACK JUGONES PS2
Consola PS2 + 2 mandos + Getaway + Xmen: la venganza de Lobezno + Spiderman
AHORRA 71 €
The Getaway
ACTIVISION
AHORRA 25 €
324,99€
PACK MULTIACCESORIOS PS2
Consola PS2 + altavoces 4.1 + bolsa PS2 + 2 mandos + mando DVD + vertical stand
ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala.
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés.
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27
CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María
C. C. "El Paso". Tel.: 956 85 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 P.I.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde Miguel Castaño 96.
Tel.: 987 26 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium". P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel: 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C. C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedavi
Tel: 96 396 02 40.
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña.
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

SILENT HILL 3

Una y otra vez, Heather es acosada por la misma pesadilla: monstruos horribles que la persiguen, pruebas y enigmas que ha de resolver, terribles secretos sobre su pasado, muerte, sangre... y un lugar al que no quiere volver: Silent Hill.

CONSEJOS PREVIOS

1 **No malgastéis munición.** Podéis evitar la mayoría de los enfrentamientos tan solo corriendo mucho y esquivando a los enemigos. Esta estrategia es fundamental si os atacan los Péndulos.

2 **No dejéis ni un solo rincón sin explorar.** A veces, ése objeto que tanto necesitáis y que se resiste se encuentra en el recodo más insospechado.

3 **Las combinaciones sólo son efectivas en momentos concretos.** Si no tienen sentido, la propia Heather os lo dirá. En cambio, si es la acertada, tendréis que usarla justo en el lugar que lo requiere, como junto a un cubo u otro recipiente. ¿Entendido?

4 **No os sintáis frustrados con algunos puzzles.** Todos, absolutamente todos, tienen una solución lógica. Tomaos vuestro tiempo y daréis con la respuesta.

5 **Mantened siempre al máximo la salud,** ya que, si os descuidáis y no os curáis a menudo, os puede sorprender algún monstruo y liquidaros con un par de golpes.

6 **Esta guía esta realizada jugando en el nivel medio.** Si vais a probar el nivel más difícil debéis tener en cuenta que se os darán menos pistas para resolver los puzzles, y que el puzzle de la puerta con teclado cambia ligeramente.

LA SUPERVIVENCIA ES LA CLAVE DE LA AVENTURA. El mundo de «Silent Hill» es un lugar pavoroso, en el que Heather debe explorar los distintos escenarios para encontrar el medio que le permita acceder a la siguiente zona. Es decir, que para poder avanzar debéis **resolver puzzles de lo más variopinto.** Puertas con combinación oculta, pasadizos secretos o claves secretas son vuestros principales obstáculos. Ocasionalmente, la radio de Heather (un objeto que conseguiréis al principio del juego) emitirá interferencias, lo que indica que se acerca algún monstruo. O bien podéis hacerle frente, o por el contrario esquivarlo y ahorrar algo de munición. Hasta aquí suena sencillo, ¿verdad? Bueno, lo sería si no ocurriesen cosas desagradables en la ciudad de vez en cuando...

En el momento más inesperado, escucharéis unos **zumbidos y chirridos agudos:** éso es mala señal, muy mala. Todo el escenario se volverá más oscuro, más siniestro, con una decoración surrealista, sangrienta y muy inquietante. Aparecerán nuevos objetos y puzzles, y, lo más peligroso de todo, los monstruos camparán a sus anchas y tendrán un único objetivo: acabar con Heather. Aquí es donde **la supervivencia es prioritaria**, ya que para resolver determinados enigmas (como los que requieren recoger objetos situados en puntos alejados del escenario), **los combates serán inevitables**. Reservad la munición para estos momentos, sin duda los más duros del juego, pero aún así tratad de huir siempre que podáis. Muchos de esos enfrentamientos son una trampa mortal, de la que no podréis escapar por muchas balas que gastéis. Los cementerios están llenos de valientes...

Regreso a un pueblo infernal

Dada la relación que «Silent Hill 3» guarda con anteriores entregas de la saga, os vamos a poner en antecedentes: Silent Hill es un pueblo costero semiabandonado, regido por un culto que prepara la llegada de Dios para destruir el mundo. El lugar es en realidad un **infierno plagado de monstruos** (o seres humanos que "parecen" monstruos), del que pocos han escapado con vida. Ahora, diecisiete años después de que los planes del culto fuesen truncados, el telón se alza de nuevo con unos **nuevos protagonistas**.





LOS PROTAGONISTAS

Cuatro personajes en busca de Dios

HEATHER MORRIS
Bajo su pinta de "cama sin hacer" se esconde una chica dulce y amable. Vive con su padre, y ambos huyen de de un extraño y triste pasado. Pero por más que cambie de vida, de aspecto y hasta de color de pelo, Heather no puede evitar su destino, y volverá de nuevo a su lugar de nacimiento: el pueblo de Silent Hill.



CLAUDIA
La que en principio parece una loca que persigue a Heather, con sermones sobre el fin del mundo, es también una persona muy, muy peligrosa. Ansía el "poder" que según ella anida en el interior de nuestra "anti-heroína", y que conseguirá a cualquier precio.



DOUGLAS CREVANT
Es la primera persona que habla con Heather al comienzo de su aventura. Dice ser un detective que anda tras Heather... lo cual es una verdad a medias. Oculta varios secretos, y algunos de ellos le relacionan con el culto pagano de Silent Hill.



VINCENT
¿Amigo o enemigo? No está claro si esta "rata de biblioteca" quiere ayudar a Heather o, por el contrario, está del lado de Claudia. Sigue sus propias creencias, pero también piensa que Heather lleva a Dios en su seno. Pese a todo, proporciona varias claves para avanzar en el juego.





ASÍ SE COMBATE

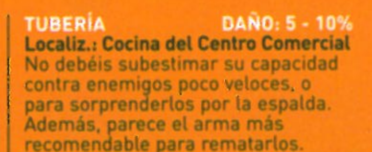
Cada vez que os enfrentéis a un enemigo, podéis equipar antes el arma o hacerlo en pleno combate, desde la pantalla de Selección. Los movimientos son éstos: **R1** para activar el Modo Combate, ✖ para golpear, ● para protegeros y los botones **L2** y **R2** para moveros lateralmente y así esquivarle.

Las armas

Las armas blancas son eficaces contra criaturas lentas, mientras que las armas de fuego son más recomendables contra grupos o jefes finales.

CUCHILLO **DAÑO: 5%**
Localización: Desde el principio
Una navaja casera. Puede ayudaros si no tenéis nada más contundente, pero en realidad es más un complemento inútil que otra cosa.

TUBERÍA **DAÑO: 5 - 10%**
Localiz.: Cocina del Centro Comercial
No debéis subestimar su capacidad contra enemigos poco veloces, o para sorprenderlos por la espalda. Además, parece el arma más recomendable para rematarlos.



PISTOLA DE DESCARGAS **DAÑO: 5 - 10%**
Localiz.: dormitorio de Heather
Un arma muy contundente, pero que gasta a la vez mucha energía y requiere estar muy cerca. Derriba a cualquier enemigo al instante.





MAZO **DAÑO: 5-15%**
Localiz.: Pasaje Subterráneo
¿Quién dijo que lo medieval no era eficaz? Seguro que alguien con criterio, porque este arma es difícil de manejar, extremadamente lenta y nada efectiva contra grupos de enemigos.



KATANA **DAÑO: 5 - 10%**
Localiz.: Edificio de Oficinas
Ligera y rápida, permite atacar de forma continua y devastadora. Perfecta para sorprender a monstruos, o para defenderse de enemigos finales tan duros como Alessa.

PISTOLA **DAÑO: 5 - 10%**
Localiz.: "Boutique" del C. Comercial
No es muy poderosa, pero tiene bastante capacidad de disparos, lo que hace que sea un arma útil para "bajar los humos" de los monstruos a distancia.

ESCOPETA **DAÑO: 10 - 20%**
Localiz.: tren de la Estación de Metro
Es la mejor de las armas de fuego. Su ataque a bocajarro es brutal, no sólo porque derriba al enemigo, sino porque puede dañar a varios monstruos de un disparo.



METRALLETA **DAÑO: 10 - 15%**
Localiz.: Hospital
Gasta mucha munición y tampoco tiene una capacidad de daño exagerada, pero es rápida. Reservadla para jefes finales.

Los enemigos

Las criaturas de Silent Hill son de todo menos agradables. Las hay pequeñas y molestas, grandes y demoledoras, y ¡hasta con uniforme de hospital!

CLOSERS **DAÑO: 10 - 15%**
Estos gigantes son molestos y poderosos, pero lentos. Es fácil rodearlos para evitar sus ataques.



BICÉFALOS **DAÑO: 5 - 10%**
Una especie de perros bastante "juguetones". Cuesta golpearlos, ya que atacan y huyen una y otra vez.

CÁNCER TERMINAL **DAÑO: 20-30%**
Estos "gordinflones" no son sólo aterradores, sino que pueden acabar con vosotros con un par de golpes.

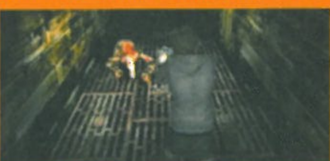


BÍPEDOS **DAÑO: 5-10%**
Criaturas sin cabeza que tienen la mala costumbre de atacar en grupo. Vienen en dos tamaños a elegir.

PÉNDULOS **DAÑO: 10 - 30%**
Arácnidos empalados que atacan desde zonas altas. Huid de ellos, pues son muy difíciles de derribar.



REPTANTES **DAÑO: 5 - 10%**
Seres pequeños que esquivan los disparos, para derribaros y abrir camino a enemigos más peligrosos.



ASESINOS **DAÑO: 10 - 30%**
Corren tras vosotros para daros cuchilladas. Ante un buen disparo de escopeta caen como moscas.



ENFERMERAS **DAÑO: 10 - 30%**
Por si su aspecto no fuese bastante intimidador, traen cuchillos, ¡y hasta pistolas! Utilizad armas blancas.





Así se desarrolla la pesadilla de Heather en Silent Hill

Monstruos, enigmas, secretos aterradores... son muchos los retos que aguardan a Heather Morris. ¡No le vendrá nada mal que le echéis una mano para que sobreviva!


1 EL PRIMER MONSTRUO sirve para mostrar lo bien que maneja Heather la pistola y, de paso, para obtener este arma.


2 UNA LLAVE ESCURRIDIZA. Pero no tanto, ya que gracias a las pinzas de la panadería, podréis sacarla fácilmente.


3



4


5



6

Centro Comercial

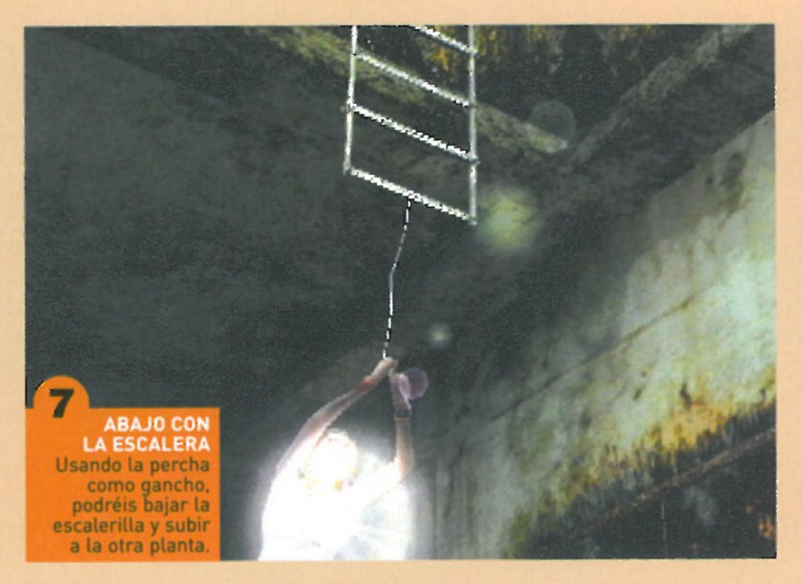
Salid del "burguer" y esquivad las preguntas del detective. Ya en el baño de señoritas, podéis examinar la **extraña marca roja del espejo** para salvar partida. Parece que no podéis salir por donde entrasteis, así que optad por la ventana de la derecha. Corred por el callejón hasta la primera puerta a la derecha, que da a las oficinas del centro comercial. Aquí hay poca cosa que hacer por ahora: salid y **entrad a la tienda que tiene la verja medio bajada**, donde **os espera un "amigo" (1)**. Coged las balas que hay a la izquierda y salid por la puerta que hay tras el mostrador. Buscad ahora una puerta a la izquierda que dice "Exit No Smoking", y entrad en la panadería "Helen's Barkery". Coged las Pinzas de Pan y regresad a la zona de los pasillos. De frente veréis el **almacén ("Storeroom")**, donde podéis coger balas, bebidas isotónicas, salvar la partida y, ya puestos, **usar las pinzas para coger la llave (2)** que hay bajo unos tablones. Saliendo y hacia la derecha se encuentran las **escaleras**, pero antes coged el mapa que hay junto a la puerta. **Disparad si es necesario sobre los bípedos (3).**

Buscad la salida y dirigíos hacia la librería (es la primera tienda a la derecha), a la que podréis acceder usando la llave. Coged balas y resolved el puzzle de los libros para obtener el **código de la puerta.** Al pie de la estantería que hay al fondo a la izquierda, encontraréis cinco libros que forman una antología de Shakespeare. Si miráis más arriba, veréis el hueco donde iban las obras. Cogedlos todos y colocadlos uno a uno, pero no siguiendo el orden de su numeración, sino poniéndolos de forma que **se puedan leer los números escritos (4)** sobre los lomos (el orden sería: III -IV - II - V - I) Usad el código en el tablero numérico de la puerta de personal.

Seguid hacia el ascensor y **coged la Radio (5)** que cuelga del techo. Al salir, todo se ha transformado, ¡qué cosas! Tras la puerta marrón está la **sala de primeros auxilios,** donde podéis coger bebidas y una ampolla curativa. Salvad partida si lo requerís y salid con rumbo hacia las puertas dobles. Si continuáis por la derecha, entraréis en una sala que guarda balas, un botiquín y la siempre útil **Linterna.** Apagad las luces y salid por el hueco de la verja. Llegad hasta la tienda de ropa y **coged la Percha (6).** En el baño que hay cerca podéis coger un Bote de Lejía.

Ahora, seguid hacia la puerta de enfrente y **bajad la escalerilla del techo (7)** usando la percha. Si queréis pasar un mal rato, examinad la tele con interferencias. A su derecha podéis salvar partida. Después, entrad en la sala contigua y coged la Joya con forma de nuez. Subid las escaleras hasta las puertas que llevan al restaurante. **¿Os gusta el perro "asado"? (8)** Es asqueroso, pero oculta una llave en sus tripas. Coged los suministros curativos y regresad a la zona comercial. Junto al punto para salvar partida hay una tienda de ropa: coged las balas y **usad la llave para entrar en la cocina.** Coged las bebidas y la Cañería de acero que veréis a la derecha.





7 **ABAJO CON LA ESCALERA** Usando la percha como gancho, podréis bajar la escalerilla y subir a la otra planta.



8 **A BUSCAR EN SUS ENTRAÑAS** Es desagradable, pero hay que buscar la llave dentro de las tripas de este "perro a la brasa"

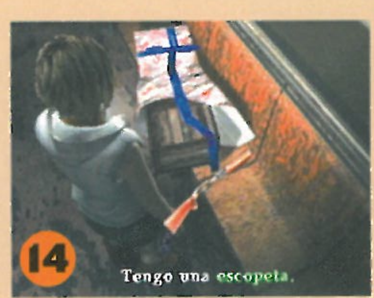












Si seguís por la derecha y veis unas **puertas naranja,** entrad y coged el bote de detergente. Ahora, id por la izquierda, tras la puerta azul. Si continuáis por el pasillo bañado en luz naranja, **veréis un ventilador que podéis desconectar (9).** Tras hacerlo, en el pasillo de la izquierda veréis un grupo de **polillas ENORMES** que os impide avanzar. Buscad la papelera que hay junto a la puerta, y **usad combinados el Detergente y la Lejía (10).** Tras salir, encended de nuevo el ventilador y el pasillo quedará despejado.

Entrad por la puerta naranja y coged el Tasajo de Ternera y unas cuantas balas. **Entrad en la Tienda de Deportes** y salvad partida. Más adelante veréis un extraño aparato: es un Rompededos. Utilizadlo para romper la joya con forma de nuez y así obtendréis el **Ópalo** de su interior. Es hora de regresar al tercer piso, donde se encuentra **una puerta con una inscripción (11)** y la forma de una media luna. Colocad en ella el ópalo, entrad y bajad por la escalerilla. ¡Que os sea leve la batalla contra el primer jefazo final!

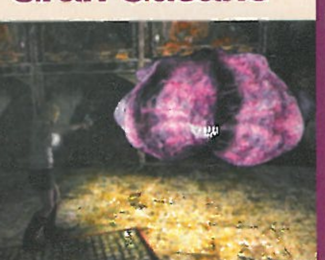
Estación de metro

Poco antes de entrar, podéis echar un vistazo en el **"burger"** para coger balas, un botiquín, y un tasajo. Antes de entrar en las taquillas, os reencontráis con el detective, cuyas preguntas y vagas revelaciones solo sirven para despistaros aún más. Pasad de él y entrad en las taquillas del metro. El mapa está al lado, pero Heather tiene muy claro dónde debe ir: **su tren es el de Bergen Street (12),** en el andén 3. Bajad las escaleras de la izquierda hasta llegar, tres plantas más abajo, a una zona semiabandonada, ¡salvo por los **perros bicéfalos**! Coged los suministros esparcidos por la zona y bajad al sótano, para conseguir un **Cascanueces**. Regresad sobre vuestros pasos hasta las taquillas, avanzad por la derecha (siguiendo la dirección "To Platform 3" del mapa) y os toparéis con una **puerta cerrada con una cadena (13).** ¿No tenéis unas cizallas a mano? Bueno, el cascanueces puede ser un buen sustituto. Bajando llegaréis hasta un tren de metro abierto: **entrad, coged las balas y la Escopeta (14),** y bajad por las escaleras que están a la izquierda de donde entrasteis.



LOS JEFES

Gran Gusano



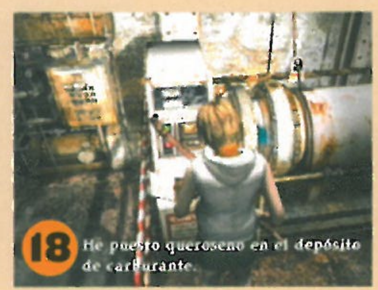
POR SU TAMAÑO Y SU ASPECTO, puede que este gusano enorme parezca pavoroso, pero no es tan fiera la lombriz como la pintan. La estrategia que usa es bastante burda: vuestro enemigo utiliza los conductos de la sala para aproximarse a vosotros, y atacaros con sus fauces o mediante brutales sacudidas contra el suelo. El truco para que no os haga el menor daño está en ponerse a su lado, nunca de frente, para así poder dispararle desde una posición segura. Debéis hacerlo cuando abra la boca, pues de lo contrario las balas no le harán daño. Tras unos cuantos disparos, el gusanazo caerá muerto. ¡Nunca debió salir de "Dune", el muy perdedor!




15 SALIDA EN FALSO. Parece el camino correcto, pero en realidad la puerta roja del andén es una trampa.


16 HEATHER Y EL GIGANTE. Pero no es un gigante amable, sino un "Cáncer Terminal" que sólo caerá ante vuestra escopeta.


17



18


19


20

PUZZLE 1: LA PINTURA Y EL FUEGO

El Cuadro Misterioso



EL TÍTULO DEL CUADRO ES "LA LLAMA LO PURIFICA TODO", lo cual os da una pista de lo que tenéis que hacer. Prestad atención: justo a los pies del cuadro encontraréis un cubo. Ya tenéis dos de los objetos que os van a hacer falta, pero previamente necesitáis un tercer elemento. Bajad en ascensor al segundo piso, en concreto al ala Oeste, y entrad en la habitación del medio. Tras conocer a Vincent, coged el Oxydol del armario. Volved al cuadro, combinad el Hígado, las Cerillas y el Oxydol en el cubo, y el cuadro arderá, dando acceso a una puerta. Fácil, ¿no?

Tras bajar las escaleras, llegaréis a un **nuevo andén**, y podréis ver **una puerta iluminada (15)** con luz roja en las vías. Si bajáis y os dirigís hacia ella, seréis asaltados por perros bicéfalos que os entretienen mientras tratáis de abrirla. ¡Y viene el tren! Si insistís con la puerta moriréis arrollados, al igual que si tratáis de correr por la vía. Ésta es la solución: bajad a las vías, acercaos a la **puerta-señuelo** hasta que aparezcan los perros, y cuando lo hagan, volved a subir al andén. Habréis esquivado el metro.

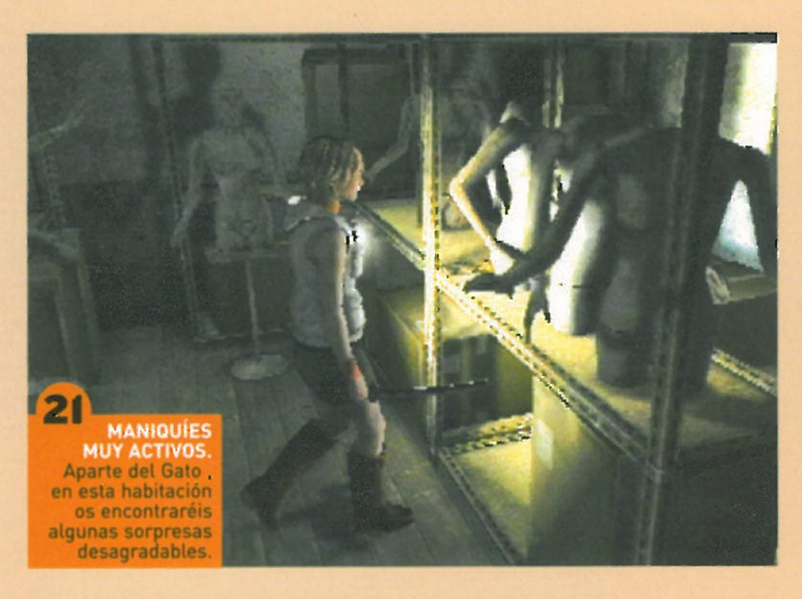
Ahora id a la derecha y abrid la **verja** que lleva al siguiente andén. Usad las escaleras para continuar hacia el próximo andén, y subid al metro. Es un viaje corto, pero animado: podéis salvar partida, recoger diversos suministros, y **acabar con los infames "supergordos" gracias a la escopeta (16)**. Tras llegar al vagón final, el tren se detiene. Bajad, salvad partida, y entrad por la puerta de tono morado.

Pasaje

Nada más entrar por la puerta azul **os recibe una comitiva de monstruos (17)**. A la izquierda podéis entrar en la sala de limpieza y coger balas, un botiquín y el mapa. Sobre un camastro tenéis el Mazo. Buscad las puertas dobles de la izquierda e id hacia el fondo del pasillo, buscando una **Botella de Vino vacía**. Si la tenéis, id hacia el pasillo tras la puerta azul, y entrad en la segunda sala a la derecha. Podéis salvar partida y llenad la botella con Queroseno. Este combustible os servirá para **activar el Dispositivo de Drenaje (18)** de la **Sala de Maquinas** (la puerta anterior a la sala del queroseno). Ahora podéis bajar por la escalerilla. **Continuad escaleras abajo (19)** y seguid hacia el sumidero. Subid las escaleras oxidadas y entrad por la puerta azul, que lleva a un **contenedor** con una ampolla y balas. Si avanzáis por el pasillo encontraréis una silla solitaria... ¿con un secador encima? Bueno, siempre puede ser útil.

Tras las puertas dobles, abriros paso hasta la oficina (¿en una alcantarilla? Vaya...), coged suministros del escritorio y salvad partida. Tras la siguiente puerta de la oficina se encuentra **la muerte**, pero podéis burlarla si, antes de cruzar el puente, enchufáis el secador a la toma de corriente que hay a la de-





MANIQUÍES MUY ACTIVOS. Aparte del Gato , en esta habitación os encontraréis algunas sorpresas desagradables.



¡EMPUJA, HEATHER! La Cuerda puede pasar inadvertida en el cajón. Usad el destornillador para sacarla.









recha. **Al arrojar el secador (20)** al agua, los tentáculos serán electrocutados. Saldréis a una zona de obras. En la parte izquierda podéis salvar partida en la marca del bidón. Después, subid las escalerillas que llevan al interior de las obras. ¡Menudo desorden! Echad un vistazo al agujero del piso y arrojad en su interior el **colchón**.

Oficinas

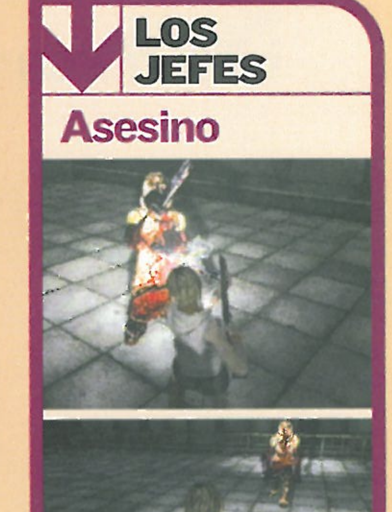
Evitad a los molestos **Péndulos** y rodead el andamio hasta la ventana de la derecha, que da a unas oficinas. Coged suministros y salid. Si torcéis un par de veces a la derecha podréis hallar el Destornillador. Más adelante se encuentra la oficina principal, donde podéis salvar partida. En otra sala encontraréis unas **taquillas, con un botiquín** en su interior. Al final del pasillo se encuentra **la morbosa habitación de los maniquíes (21):** coged el Gato de la estantería derecha y salid cuanto antes de esta sala tan inquietante. Junto a los ascensores hay unas escaleras que llevan al segundo piso, donde encontraréis la **Katana**. Buscad el mapa cerca de la Oficina de Seguros, y dirigíos después a la oficina del ala este, donde hay un cajón que no se abre: **usad el destornillador para abrirlo (22)** y conseguiréis una cuerda. Con estos objetos ya podéis avanzar un poco más: id hacia el ascensor y fijaos en que la puerta está entreabierta. Abridla totalmente usando el **gato**, y a continuación utilizad la cuerda para bajar al primer piso. Encontraréis una habitación solitaria con una **bañera:** manipulad el tapón y todo se volverá **extraño y doloroso (23).**

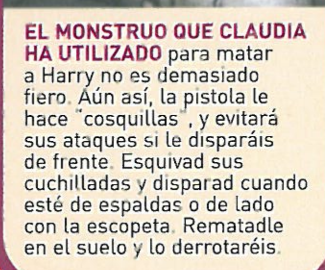
La salida principal del primer piso está bloqueada por una especie de ídolo monstruoso. Dirigíos pues a la derecha, a la única habitación accesible. Dentro **hay una nevera con trozos de hígado (24)** (¡ugh!): coged uno. Ahora, volved al principio y subid al ascensor. Bajaos en el cuarto piso. Si avanzáis de frente os toparéis con un extraño cristal que os impide continuar... pero, ¿no os resulta familiar la silla de ruedas que hay detrás? Id hacia la izquierda y, en la "sala de fumadores", coged balas y las Cerillas. Tras las puertas azuladas está la **entrada a la Sala de Arte**, en la que de momento poco podéis hacer... a no ser que resolváis "ipso facto" el Puzzle del Cuadro Misterioso (nombre pendiente de patente). Tras el cuadro hay otro fragmento de un cuento, sobre la mesa. Cuento que habéis podido recopilar a lo largo de esta zona (y que habla del monstruo del primer piso, entre otras metáforas). Subid las escaleras y entrad en una habitación donde hay unas mesas llenas de monedas. **Coged una de plata (25)** y usadla en la máquina de refrescos. No os dará nada de beber a cambio, pero sí una útil llave que os abrirá la **puerta del pasillo Oeste**, en el primer piso. Tras cruzar la puerta vuestro reto es muy sencillo: leed el final del cuento y el monstruo desaparecerá, dejando salir por fin al exterior. ¡Por fin, aire fresco!

Hay que volver a casa. Seguid el mapa y no tardaréis en llegar a **Villa Daisy**. Al entrar, descubriréis que algo no va bien: la marca roja para salvar partida está justo frente a la puerta de casa. Salvad si es necesario, entrad y descubrir con tristeza que, desgraciadamente, **Heather se ha quedado sola (26)**. Es hora de la venganza. Salid por la terraza y perseguid a Claudia a la azotea, donde lucharéis contra el asesino de Harry Mason. ▶▶

LOS JEFES

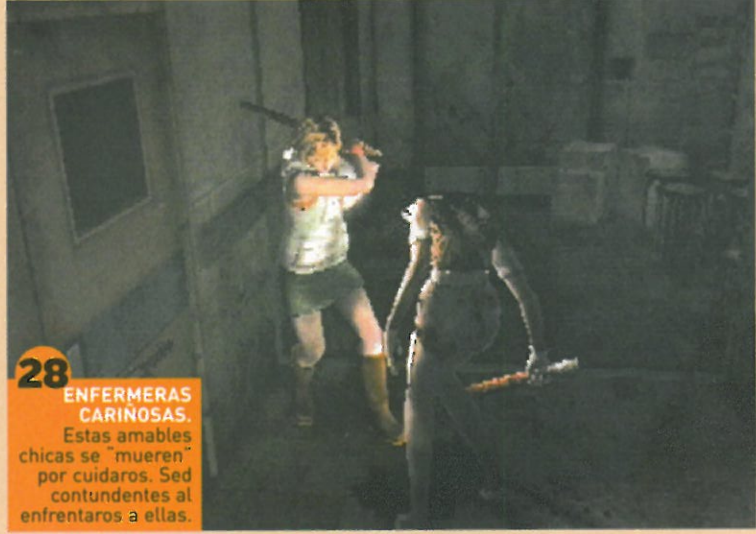
Asesino




EL MONSTRUO QUE CLAUDIA HA UTILIZADO para matar a Harry no es demasiado fiero. Aún así, la pistola le hace "cosquillas", y evitará sus ataques si le disparáis de frente. Esquivad sus cuchilladas y disparad cuando esté de espaldas o de lado con la escopeta. Rematadle en el suelo y lo derrotaréis.



27 **UNA CHICA DE RECURSOS.** Justo antes de partir,revisad el dormitorio y coged la Pistola de Descargas.



28 **ENFERMERAS CARIÑOSAS.** Estas amables chicas se "mueren" por cuidaros. Sed contundentes al enfrentaros a ellas.



29



30



31

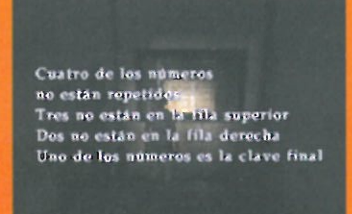


32

PUZZLE: PUERTA CON TECLADO

Una combinación peliaguda

"El primero es más grande que el 2º, el segundo el doble del tercero; el tercero menor que el cuarto; el cuarto la mitad que el primero. Cuatro de los números no están repetidos. Tres no están en la fila superior. Dos no están en la fila derecha. Uno de los números es la clave final". Veamos, las filas de números están colocadas así:



1 2 3
4 5 6
7 8 9

Tenemos cuatro números, A, B, C y D. Sabemos que:

A es mayor que B.
B = 2xC.
C es menor que D.
Además: 2xD = A



De los 4 números, "3 no están en la fila superior", así que uno de ellos sí está en ella. "2 no están en la fila derecha", así que otros 2 sí deben estar allí. Tomamos el 3, que cumple ambos requisitos. Eso implica desechar 1, 2, y 6 ó 9. Cogemos 6, porque A y C tienen que ser un número par. Eliminamos 5 y 7 por ser también impares, y nos quedan 3, 4, 6 y 8. Si A es mayor que B, que a su vez es el doble de C, y C es menor que D, que a su vez es la mitad de A, entonces la combinación que cumple todos los requisitos es **8634**:
-A **(8)** es mayor que B **(6)**
-B **(6)** = 2xC **(3)**
-C **(3)** es menor que D **(4)**
-Además: 2xD **(4)** = A **(8)**

Silent Hill - Hospital

Douglas se une a Heather y se ofrece para llevarla a Silent Hill. Antes, revisad la casa y **coged suministros y la Pistola de Descargas de la cómoda de Heather (27)** (¡qué aficiones tiene esta muchacha!). Douglas os entrega un mapa y os lleva hasta los **apartamentos "Jack's Inn"**. Tras la conversación, salvad partida y poned rumbo al sur, al Hospital Brookhaven, subiendo por Nathan Avenue y bajando por Carroll Street. Después, entrad en el hospital Brookhaven.

Hospital Brookhaven

Nada más entrar, id directos a la oficina de enfrente, salvad partida y coged suministros, además del siempre útil mapa. **Atentos a las enfermeras, que son de armas tomar (28)** ¡literalmente! Revisad la Sala de Visitas ("Visiting Room" en el mapa) y el Salón de Médicos ("Doctor's Lounge") para conseguir más suministros y **descubrir las pistas, en forma de muñecas y diarios (29)**, que un extraño admirador deja a Heather. **La celda de ese fanático admirador es la C4,** en el pasillo Sur, donde encontraréis **un extraño "collage" de objetos (30),** incluyendo una llave que no podéis sacar. Subid en ascensor al segundo piso y torced a la izquierda hasta llegar al Vestuario Femenino ("Women´s Locker Room"), al fondo a la izquierda. **Dentro encontraréis Perfume y un Quitaesmalte (31).** Volved al piso de abajo, concretamente a la celda C4, y usad el quitaesmalte para extraer la llave.

Con la **Llave del hueco de la Escalera** en vuestro poder, bajad al Sótano y coged la Metralleta y su munición. Ahora volved al segundo piso y buscad una puerta en el pasillo central, con un panel numérico como **cerradura**. Preparaos para poner a prueba vuestras matemáticas con el puzzle más difícil del juego. ¡Hora de usar el coco!

Ya en el segundo piso, seguid el mapa e id a la **celda M4.** Desconectad el despertador y **mirad la hora: las 9:13 (32).** Introducid esos dígitos en el maletín de la cama y conseguiréis una cámara fotográfica. Volved abajo y buscad la habitación (junto a la sala "Examination Room") donde, tras unos muebles,

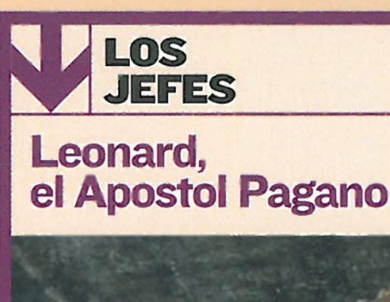



33 **FOTÓGRAFO POR NECESIDAD.** Para conseguir el segundo código, debéis sacar una foto detras de la estantería.


34 **ATENCIÓN A LA INSCRIPCIÓN.** Sí, porque es la clave para el orden a seguir con las camillas de los cadáveres.



35



36

Heather detecta algo que no puede ver. **Usad la cámara (33)** y conseguiréis el código 5726, que abre la segunda puerta con panel numérico, en el tercer piso superior.

Revisad las celdas hasta llegar a la S7, donde **recibís una llamada de Douglas** que os insta a buscar la puerta al final del pasillo. Tras ella se vuelve a desatar la pesadilla. Continuad por el pasillo mientras se cierran las puertas a vuestras espaldas. Examinad la extraña marca de la pared para desatar los recuerdos de Heather, y continuad hacia la escalerilla. El hospital es ahora muy distinto. **Volved al vestuario de mujeres** en el segundo piso, usando el ascensor, y coged una Bolsa de Plástico. En la habitación de enfrente viviréis una peculiar situación de cumpleaños... En la sala de Exámenes del tercer piso hay un **cubo lleno de sangre**: llenad la bolsa con ella. Bajad al primer piso y buscad el Depósito, en el Ala Norte ("Facilitation Room"). He aquí **otro original puzzle** con personas muertas. Fantástico.

En la pared del fondo hay un candado con combinación numérica. Justo al lado hay una inscripción en la pared: I, IV, III, II. Si os fijáis alrededor veréis una serie de **cadáveres en bolsas.** La clave está en seguir **el orden de la inscripción (34)** y compararlo con los números de cada camilla, lo cual nos dará este resultado: **1 8 7 4**. Introducid este código y conseguid la Llave Incinerada. Usad la nueva llave en el piso 2º, para abrir la puerta de la **Sala Diurna** ("Day Room"), en la zona Sur. Revisad las celdas hasta dar con un **extraño altar sobre una camilla (35)**. Utilizad la sangre para descubrir una escalerilla que lleva directo a un nuevo enemigo.

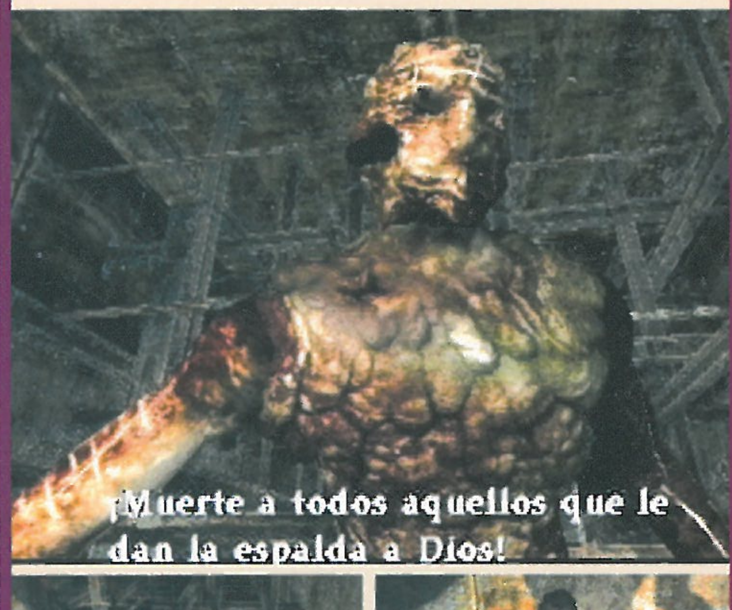
Parque de atracciones

Al despertar habéis conseguido un extraño **Talismán**. Salid del hospital y volved a los apartamentos "Jack's Inn". Vincent os espera allí para daros un recado de Douglas. Con su información, poned rumbo a Nathan Avenue, y continuad hasta llegar al **parque de atracciones**.

Esquivad a los "zancudos" y entrad en la tienda de souvenirs. Entre balas, bebidas y botiquines, también **encontraréis la Llave de la Montaña Rusa (36)**. Volved a la zona de los monstruos y conti- ▶▶

LOS JEFES

Leonard, el Apostol Pagano







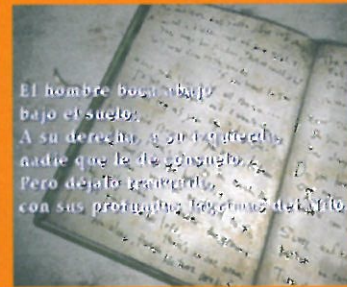
LA MAYOR VENTAJA DE ESTE MONSTRUO radica en que, aparte de que le gusta parlotear demasiado, también bucea alrededor de Heather. No malgastéis la metralleta con él, ya que es mejor reservar este arma para enemigos "de verdad". En su lugar, usad la escopeta, ya que os permite rematarle en el suelo. La estrategia general consiste en esquivar sus zarpazos, pues quitan bastante energía, y disparad desde una distancia prudencial. Pan comido, chavales.



PUZZLE: CARTAS DEL TAROT

El orden de los Arcanos os llevará al Infierno





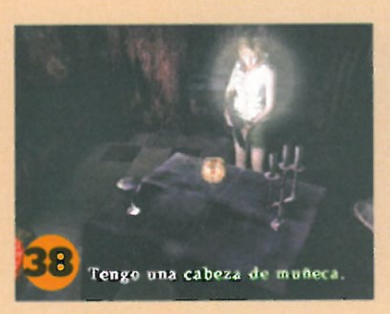
PARA PODER AVANZAR debéis colocar las cinco cartas en la puerta. Suponemos que habréis recogido puntualmente todas y cada una de las cartas, sobre todo antes de acceder a esta habitación, ¿no es así? Porque de lo contrario, os espera una búsqueda bastante complicada. El libro que hay sobre la cama os da la clave sobre cómo debéis colocar las cartas en el dibujo de la puerta. Es una estructura sencilla de las reglas de Astrología, pero como dudamos que tengáis un "Máster en Cartomancia", aquí os ofrecemos las claves para su disposición:

- El Ahorcado está solo, en la fila inferior, sin nadie a izquierda o derecha.
- El Loco está a la derecha, con la Luna sobre su cabeza.
- El Ojo de la Noche está en la cima, a la izquierda.
- La tenebrosa Sacerdotisa acecha a la izquierda, bajo el Ojo.

Un último consejo: salvad partida antes de abrir la puerta.



37 **UN FUGOR MORTAL** ¿Recordáis el resplandor naranja del principio? ¡Pues ahora os persigue para mataros!



38



39



LOS JEFES

Alessa/Heather



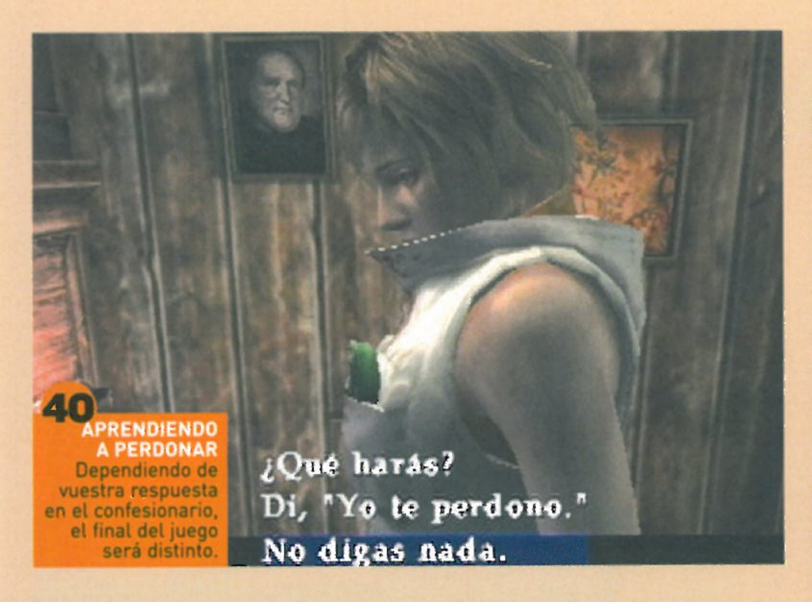
EL ALTER EGO DE HEATHER ES EL ENEMIGO MÁS DURO DEL JUEGO. Tenéis que matarla cuatro veces. Normalmente se aproxima y ataca con un cuchillo o una barra de acero, pero en sus dos siguientes "resurrecciones" es capaz de disparar con una pistola y una ametralladora. No sólo eso, sino que sus golpes "normales" quitan mucha energía, y vuestros disparos son inútiles si atacáis de frente. Lo mejor es dejar que se aproxime, esperar a que alce el brazo para atacar, y entonces apartarse y atacar vosotros. En sus dos primeras encarnaciones es mejor usar un arma ligera, como la katana. Reservad la metralleta o la escopeta para cuando ataque con armas de fuego, pero nunca la pistola de descarga, ya que es muy lenta.

▸▸ nuad avanzando hasta llegar a unas **puertas marrones**. Cruzadlas y seguid hasta que veáis unas escaleras. Una vez arriba, utilizad la llave para entrar en la cabina y desactivad el interruptor de la vagoneta. Salid y continuad por la derecha, subiendo por las vías de las vagonetas. En un momento dado, Heather se arroja al vacío.

Tras la charla, entrad por la puerta marrón a... **la Mansión del Terror,** con narrador incluido. Disfrutad de las "divertidas" atracciones y avanzad por la derecha. Cuando el narrador se ponga morboso y estéis en un pasillo, veréis **un resplandor naranja (37)** que se aproxima a vosotros por el pasillo: ¡corred o morid! Esquivadlo avanzando siempre por la derecha hasta salir al exterior. Tened cuidado, pues hay un par de caminos falsos y varias paredes que se mueven para despistaros en vuestra fuga.

Ya fuera, coged del banco la **bebida isotónica, y el Zapato Rojo** que hay sobre el suelo enrejado. En la zona central podréis comprobar que hay un **tiovivo:** ¿otro símbolo que vuelve del pasado...? Vuestro objetivo es conseguir que se ponga en marcha. Un poco más adelante, en la parte izquierda, encontraréis una cadena sobre un banco. Regresad al tiovivo y **enganchad la cadena** a la columna central. Dirigíos entonces a la puerta del fondo y enganchad en ella el otro extremo de la cadena. Ahora, id a la cabina que hay a la entrada del tiovivo, hacia la derecha, y ponedlo en marcha: el tiovivo comenzará a moverse y abrirá la puerta de un tirón.

Tras otra conversación con el detective, entrad en la **Sala de la Pitonisa**. Salvad partida y **coged la Cabeza de Muñeca (38).** Salid de allí y entrad a continuación por la puerta de madera que hay a la izquierda. Fijaos en las **ilustraciones** que hay junto a las muñecas: colocad el Zapato Rojo a la de la derecha, y la Cabeza a la de la izquierda. Salid por la izquierda y llegaréis a un nuevo tiovivo, aunque éste es más siniestro... **Uno de los caballos lleva clavada una enigmática nota (39),** que dice "cuando 13 veces cuenten 4, morirás por su maldición". Pero a vosotros no os apetece morir, ¿verdad? Pues entonces, probad a **golpear a todos los caballos** para que dejen de moverse. Cuando hayáis acabado con todos, recibiréis una visita del pasado.



40 APRENDIENDO A PERDONAR Dependiendo de vuestra respuesta en el confesionario, el final del juego será distinto.



41



42

Iglesia de Silent Hill

Atravesad el pasillo y echad un vistazo a las reveladoras **inscripciones de las paredes**. Claudia os espera para sermonearos de nuevo. Tras su charla, coged la carta de Tarot del altar y salid por la derecha. Junto a la pared hay un mapa que Heather hizo cuando era pequeña, junto a una puerta cerrada con cerrojo. **Entrad en el Confesionario (40)** y, tras escuchar a la pecadora, escoged entre absolución o negación de perdón. Continuad por el pasillo y **examinad varias veces el cuadro del ángel**, junto a la silla de ruedas: podréis moverlo y acceder a una nueva zona. La primera puerta da a la biblioteca, donde os espera Victor y una nueva carta del tarot (La Luna), además de un Libro de Leyes Místicas. Volved al pasillo y usad el ascensor para bajar. En la primera puerta hay un **pequeño depósito de cadáveres**, con la tercera carta de Tarot esperando dentro. En el otro extremo hay un pasillo que no lleva a... ¿nada? De repente **aparecen huellas en el suelo (41):** seguidlas y llegaréis a la cuarta carta.

Ahora regresad al extremo norte del pasillo y entrad en la última habitación: junto a la marca para salvar partida hay una **llave**. Tenéis que volver sobre vuestros pasos, hasta el confesionario. ¡Suerte con los gordinflas, los péndulos y los asesinos! Ahora podéis abrir la puerta del cerrojo, al lado del **confesionario**. Recopilad toda la información que podáis con respecto al pasado de Heather/Alessa (es bastante importante, ya que será decisiva en el "ránking" o puntuación que obtengáis al final del juego) y, en la última habitación, coged la **última carta del tarot.** Con las cinco cartas reunidas, regresad a la habitación donde conseguisteis la llave y resolved el puzzle.

En la sala de culto os esperan Claudia y Victor, quien os da la clave para avanzar. A continuación asistiréis a una sucesión de secuencias alucinantes, a cual más morbosa o reveladora. **Tras el improvisado aborto de Heather (42)**, equipaos rápidamente con el colgante familiar. Bajo ninguna circunstancia debéis atacar a Claudia (y es muy tentador). Debéis seguidla hasta la abertura y usar el Talismán para poder abriros paso. HC

LOS MISTERIOS DE SILENT HILL

Secretos al descubierto





COMO ES NORMA EN LA SAGA, «SILENT HILL 3» VIENE CARGADO DE SORPRESAS OCULTAS. Por ejemplo, su final: si bien ya no hay varios finales como en las anteriores entregas, podéis variar su desenlace (cambiando el epílogo con el detective Douglas), dependiendo de la respuesta que hayáis dado antes en el Confesionario.

LOS RESULTADOS FINALES TAMBIÉN INFLUYEN, y dependen de factores como el tiempo que tardéis en matar a los jefes, las veces que salvéis partida o el tiempo total que tardéis en completar el juego, o (muy importante) de la información que recopiléis sobre el pasado de Heather. Estos resultados nos dan contraseñas para acceder a nuevas vestimentas, como una chulísima camiseta o un traje de "idol" al mejor estilo Sailor Moon, ¡transformación incluida!

Y TAMBIÉN HAY NUEVAS ARMAS, que encontraréis al jugar nuevas partidas, como un lanzallamas o un espectacular sable láser (perdón, "Espada Brillante") para acabar con los monstruos al mejor estilo jedi.



JEFE FINAL

Dios









CLAUDIA SE TRANSFORMA EN DIOS TRAS DEVORAR AL HIJO DE HEATHER. ¡Y está furiosa! Os ataca con sus garras (de largo alcance, así que ojo con haceros los héroes y atacar muy cerca), y lanzando tras vosotros estelas de fuego. El truco está en aproximarse a ella, disparar para que baje la cabeza, y cuando lo haga, abrir fuego sobre ella desde una distancia prudencial. Evitad siempre el fuego e insistid hasta que caiga. Tras matar a Dios os espera un final algo triste y melancólico, junto a la satisfacción de haber visitado Silent Hill y vivir para contarlo.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



A la última persona que vio mi foto, le dio un ataque y se le quedó esta cara. ¿En serio queréis que os la enseñe a vosotros? Yo mejor sigo con lo mío...

Grandes secuelas de la humanidad

@ Hola Yen Sabelotodo (en el buen sentido), soy Diego de Pamplona, ¿me puedes responder a unas cuantas preguntas? Es que me inquietan bastante...

¿Qué sabes del nuevo «Gran Turismo 4»? ¿Crees que va a ser el juego de coches definitivo?

Sé que va a ser online, que habrá más de 500 coches (¡mil coches!), que verá la luz a final de año (en primavera de 2004 en España), y que casi seguro será el juego de coches definitivo.

¿Por qué, de repente, los chicos de Capcom han dejado de tener la exclusividad de la saga «Resident Evil» para GameCube?

El acuerdo de exclusividad es con el equipo de desarrollo original, el que comanda Shinji Mikami. Por eso «RE Outbreak» (el que es online, vamos), que está siendo desarrollado por otro grupo, sí va a salir en PS2. Pero «RE 4» será sólo para GameCube.



GRAN TURISMO 4 La nueva joya de Polyphony en PS2 incluirá nada menos que 1.000 vehículos, que consistirán en unos 300 modelos de coche diferentes con sus respectivas variaciones. ¡Se tarda una semana en modelar cada vehículo!

¿Se sabe algo del posible desarrollo de secuelas para «Splinter Cell» y de «Project Zero»?

Sí, ya es seguro que tanto Sam Fisher como Miku piensan darse otro paseíto por las consolas.

En el juego «Socom», ¿cómo funciona lo de los auriculares y el micrófono? ¿La máquina entiende lo que dices y entonces los soldados cumplen las órdenes que les dices? Qué pasada, ¿no?

¿Verdad que sí? La teoría es la que tú mencionas, aunque espero que en juegos futuros lo mejoren un poco, ya que para realizar las maniobras con la máquina, tienes que "pausar" el juego, dar la orden, y una vez reconocida por tus compañeros, quitas la pausa y sigues jugando.

Por último, ¿para cuándo «Tomb Raider: Ángel de la Oscuridad»? ¿Para el año que viene? ¿Qué es lo que están mejorando?

No, parece que esta vez va en serio, en Junio estará en la calle. Creo que se trata un tema de ajuste del control de Lara.

Diego Latasa Plumed (e-mail)

¿La pregunta del mes?

Nuevos datos de «Shenmue III»

Hola Yen, tengo una Xbox y sólo una duda: ¿Sabes algo nuevo acerca de «Shenmue III»?

Pues aunque en principio había muchas dudas sobre la continuación de la saga, en Sega han confirmado que sí va a seguir adelante. En principio, el juego definitivamente será exclusivo para Xbox, ya que el director del proyecto, Shin Isikawa, quien está a las órdenes de Yu Suzuki, lo dijo en una entrevista reciente. Respecto al juego en sí, poco se sabe por el momento, salvo que el argumento transcurrirá en China, algo que podía imaginarse al ver el final de «Shenmue II». Además, parece que la historia no acabará en «Shenmue III», ya que Ishikawa aseguró que esta tercera entrega no será, ni mucho menos, la última en aparecer en la consola de 128 bits de Microsoft. Eso sí, los usuarios de PlayStation 2 y GameCube tendrán que olvidarse definitivamente de ver correr alguna vez a Ryo Hazuki por los circuitos de sus consolas.

Santiago Pérez Martínez (Puerto Real)

Afinando con Gamecube

@ Buenas Yen, me llamo Juan y soy viejo en esto de los videojuegos, ya que os sigo desde el número 1. Poseo una GameCube y una Game Boy Advance, además de unas cuantas dudas:

¿De qué va «Billy Hatcher and the Giant Egg»? ¿No será un tipo de «Banjo Kazooie» que venga a suplir la ausencia de éste por la ruptura entre Rare y Nintendo?

En absoluto. Es un proyecto aparte realizado por Sega, y aun-



HARVEST MOON La llegada a GC de este curioso juego continuará con la historia de las entregas vistas en GB Color y PlayStation, donde el protagonista por fin consiguió salvar su tierra y sus compañeros.

que el estilo de juego será parecido, su desarrollo no ha sido originado por los problemas entre Rare y Nintendo. Va de un chaval -ya veréis cómo os recuerda a Sonic, pues su creador es el mismo, Yuji Naka- que tiene que evitar que un malvado traiga la oscuridad a un mundo mágico, por medio de usar un traje especial con poderes y aprender a manejar unos huevos mágicos.

■ ¿Para cuándo en nuestro país «Giftopia», «Harvest Moon», «Raven Blade», «1080°», «F-Zero», «Boktai» y «Golden Sun 2» (los dos últimos para GBA)?

¡Vaya ristra! «Giftopia» salía ya en EE.UU. así que llegará aquí en verano, «Harvest Moon» en octubre o quizás noviembre, «1080°» en noviembre, «F-Zero»... yo digo que en septiembre, la fecha de «Boktai» todavía no ha sido concretada, pero yo estimaría que para final de año, y «Golden Sun 2: The Lost Age» en septiembre. Me he saltado a «Raven Blade» aposta, porque lleva ya varios meses de retraso y aún no se sabe cuándo saldrá, aunque últimamente se han visto algunas pantallas nuevas.

■ En Japón, con la compra de una revista de Nintendo te obsequiaban con un disco de demos para GameCube. ¿Ocurrirá eso algún día en nuestro país?

Por ahora no.

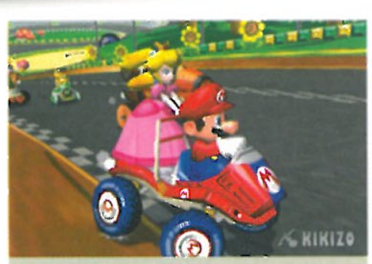
■ ¿Sabes si Q-Fund, la subsidiaria de Square que va a sacar «Final Fantasy Crystal Chronicles» en Japón, tiene previsto seguir trabajando para GameCube después del lanzamiento del mismo?

Seguramente sí, aunque no tienen previsto anunciar ningún proyecto hasta haber sacado «Final Fantasy Crystal Chronicles».

■ Por último, he visto algunas imágenes de «Mario Kart: Double Dash», y eso de ir dos personajes en un mismo kart me parece un acierto. Mi pregunta es: ¿va a tener opciones de juego online?

Pues no, aunque Nintendo ha mostró E3 una interesante opción que permite, mediante un cable especial, conectar ocho consolas para jugar entre sí ¡32 jugadores! Lo que no dijo es si esta opción estará disponible para el público en general, o sólo era para "lucirse" en el E3...

Juan Damián Requena Morales (e-mail)



MARIO KART Una de las grandes novedades que permite ver esta pantalla -en la que, dicho sea de paso, los gráficos no sorprenden mucho...- es que ahora competirán dos personajes en cada vehículo.

«« «GRAN TURISMO 4» VA A SER ONLINE, TENDRÁ MÁS DE 500 COCHES, SALDRÁ EN PRIMAVERA DE 2004, Y SERÁ EL JUEGO DEFINITIVO »»

Un aventurero se pasa por Xbox

@ Hola Yen, tengo una Xbox y muchas dudas desde hace bastante tiempo. Espero tú que puedas resolvérmelas:

■ He adquirido recientemente «Shenmue II», pero mi inglés no es muy bueno, y no entiendo del todo el argumento. ¿Sabes de alguna página web en la que éste venga resumido, o aparezca la traducción de los diálogos?

Me temo que no puedo ayudarte, porque aunque sí sé que algunos lo hicieron con el primer «Shenmue», con esta segunda entrega no ha sido el caso.

■ ¿Cuándo saldrá «Fable», que he oído maravillas de él?

Después de verano, pero no está determinada la fecha exacta.

■ ¿Me puedes decir qué juegos de rol están en desarrollo en este momento para mi consola?

¡Muchos! Entre ellos, están «Baldur's Gate II», «Ghost Master», «Gladius», «Sudeki», «Star Wars Knights of the Old Republic», y también un rpg de acción llamado «X-Men Legends».

■ Me cautivó «Vagrant Story» en PlayStation, ¿sabes si se hará una secuela de este juego?

No, que yo sepa.

■ He visto en Internet un juego llamado «Otogi», que se dice que es el «Devil May Cry» de Xbox. ¿De verdad llega a ese nivel? ¿Cuándo llegará a España?

Bueno, no he tenido oportunidad de jugarlo, pero la opinión internacional va por ahí... Ya veremos en noviembre, que es cuando llegará a nuestro país.

■ ¿Por qué aún estando «Genma Onimusha» y «Silent Hill 2» en Xbox, sus secuelas salen en PlayStation 2 y no en mi consola?

Capcom, Rare y Konami -con los «Resident», «Perfect Dark» y



X-MEN LEGENDS Aunque en esta pantalla parezca más un beat'em up que un rpg de acción, será justo lo segundo, y os permitirá encarnar a 15 de los mutantes, avanzando por un mapeado mientras aprenden a desarrollar y controlar poderes.



Una sorpresa inesperada

Ángel Pérez Moreta (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Mi primera consola fue una Master System, yo tenía 12 años y HC aún no existía. Recuerdo la ilusión que me hizo, era más cómoda que un Spectrum, ya que no era necesario cargar los juegos. Además, yo leía las instrucciones y hacía minicómics relativos a sus personajes o guiones. Claro, ahí era sólo un niño, y además anti-Nintendo, no soportaba a Mario. Luego pasó el tiempo, dejé de jugar consolas, hasta que por un giro del destino cayó un «Tekken» en mis manos y... ¡vaya cambio! PlayStation no tenía nada que ver con lo que yo había jugado, así que la compré. Pero no me transmitió esa alegría, ni tampoco lo hizo Dreamcast, ni Nintendo 64, ni PlayStation 2, ni Xbox... Ahora tengo una flamante GC de Nintendo, y cada vez que abro un juego es como una caja de sorpresas: el sensacional «Metroid», el excéntrico «Pikmin», el «Eternal Darkness», mi querido «Sonic» y algunos más. Nintendo me ha dado lo que pensaba, juegos con carácter propio, algunos originales o desenfadados. Así que mejor nunca digáis "de este agua no beberé", porque quizá lo que menos penséis sea lo que mejor se os adapte. Por cierto... sigo sin soportar a Mario.

Yen: De todos modos, no hay por qué despreciar a los otros estilos, más adultos y profundos, que también nos divierten, aunque como tú afirmas, de otra manera.



En éxtasis por «Metal Gear 2»

David Vaqueiro (Pontevedra)

Acabo de pasarme «MGS2» y aún no me he recuperado de lo que acabo de vivir. Y digo "vivir" porque, la verdad, yo nunca jamás había sentido nada así en un juego. Me parece muy superior a la primera parte, cierto es que sobre todo gracias al apartado técnico, que logra que la inmersión sea total, y a una historia soberbia (quién no va a recordar siempre cuando aparece Fortune, con las melancólicas notas en sonido 5.1 de un saxo de fondo, o la muerte de la pobre Emma a manos de Vamp). Yo creo que del apartado técnico no hace falta decir nada, simplemente que no roza, sino que alcanza la perfección. Lo único que se puede mejorar, según mi parecer, es el final. Y no por malo, sino porque yo hubiese preferido algo más real y menos "psicodélico". La duración, tan criticada por algunos, la veo ideal, ya que engancha sin llegar a cansar nunca (quién no se desesperó con la duración de los «Tomb Raider» o «Syphon Filter»). Y a los que critican las parrafadas por códec y los vídeos, decirles que las secuencias resultan más intensas que las que salen en cualquier otro juego. Y es que una vez terminas el juego, lo único que queda es el recuerdo, y yo NUNCA me olvidaré de «Metal Gear Solid 2».

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Entonces, ¿quedamos en que te ha gustado o no?

«Metal Gear Solid»- han demostrado con creces que el que un juego salga en una consola no significa que sus secuelas también lo vayan a hacer. Así que...

Santiago Pérez Martínez (Puerto Real)

Un consolero que se "moviliza"

@ Hola Yen, ¿Qué tal? Me llamo Moisés, tengo 19 años, y antes de pasar a las preguntas os diré que sois muy buenos, y os animo a seguir mejorando:

■ Tengo una pregunta respecto al reportaje de juegos Java: una vez que me haya descargado el juego en mi Nokia 3410, ¿para jugar necesito conectarme a Internet?

No, una vez que lo descargas estará grabado en el móvil, y funcionará como el resto de los juegos del móvil, accesible desde el menú de las aplicaciones.

■ ¿Crees que con el tiempo empresas como Konami o Electronic Arts realizarán conversiones de sus juegos a la tecnología Java? Sería una pasada tener un ‹Metal Gear Solid› o un ‹Zelda› para jugar esperando al autobús, ¿no?

La verdad es que sí, aunque en esa situación las partidas serían forzosamente un poco cortas, ¿no crees? No, en serio, yo estoy seguro de que la mayoría de las compañías no tardarán en, al menos, probar con un par de títulos para móviles. Si la cosa tiene éxito, seguro que todas se "suben al carro" rápidamente.

■ Cambiando de tema, tengo una PS y una PS2 y estoy pensando en una GC. ¿Qué opinión te merece el juego ‹Indiana Jones›? ¿Es original, o una mera copia de las aventuras de Lady Croft?

Es una mera copia -si es que se puede considerar así al personaje en el que, precisamente, se inspiraron para crear a la bella arqueóloga-, pero te puedo asegurar que el juego de Indy es lo bastante original y entretenido como para merecer la pena.

■ Soy un gran fan de Link desde que compré ‹Zelda: A Link to the Past› de SNES, y quisiera saber si va a salir otro juego de ‹Zelda› en GC de aquí a final de año.

No creo, y más ahora que acaba de salir «The Wind Waker».

Moisés Pérez Martín (e-mail)

> «LA MAYOR PARTE DE LAS COMPAÑÍAS NO TARDARÁN EN PROBAR, AL MENOS, UN PAR DE JUEGOS DE MÓVIL PARA VER SI TIENEN ÉXITO»

Juegos de futuro

@ Hola Yen, soy un afortunado poseedor de una Xbox y una GameCube, así como de la "difunta" Dreamcast. Espero que me puedas resolver unas cuantas dudas que no me dejan dormir.

■ ¿Qué novedades traerá el esperado ‹Halo 2›? Sobre todo respecto a las opciones online.

Habrá nuevos movimientos (algunos de equipo, y otros de infiltración al más puro estilo Solid Snake...), mientras que en cuanto a opciones online, lo más interesante será que podremos elegir entre luchar en el bando humano, o en el de los guerreros del Pacto, usando tácticas de equipo y comunicándonos por medio del micrófono y los auriculares para hablar con los colegas.

■ ¿A qué nivel cambiará ‹Fable› el género de los juegos de rol?

Su innovador sistema de juego (con un personaje que va cambiando a medida que crece y se hace adulto) le dará un nuevo aire al género, aunque no creo que a partir de ahora todos los juegos de rol vayan a imitar este sistema. Yo más bien diría que se trata de una especie de experimento dentro del género.

■ ¿De qué género será el juego ‹Ninja Gaiden›, de Xbox?



OTOGI En este prometedor juego tomaréis el papel de Raiko, un fiero guerrero "no-muerto" que debe frenar él solito, utilizando más de 30 armas y 12 ataques mágicos, el avance de una horda de bichos que se ha lanzado a atacar la Tierra.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Esta entrega de la saga de Square no sólo va a ser la primera en GameCube, sino que será totalmente exclusiva para esta consola, y tendrá opciones link con «Final Fantasy Tactics» para GBA.

Una aventura de acción al estilo «Devil May Cry» o «Shinobi».

■ **¿Es tan bueno ‹Otogi›? ¿Qué críticas está teniendo en Japón?**

Obviamente aún no tiene puntuación, porque no ha salido, pero si te cuento que esta aventura de acción protagonizada por un samurai podría ser el mejor juego de Xbox, ¿qué me dices?

■ **¿Para cuándo ‹Final Fantasy Crystal Chronicles› en GC?**

Square Enix (como sabréis, se han fusionado) mencionó que saldrá en Japón el 18 de julio, lo cual -haciendo gala de mi experiencia y capacidad de cálculo- lo pone en EE.UU. en septiembre. Y claro, en nuestro país... finales de 2003, primeros de 2004.

■ **¿Cómo ha ido el E3?**

Pues muy bien y muy ajetreado, como siempre. Además piensa en el problema que tengo yo para poder ver las cosas mientras esquivo a los fotógrafos...

■ **¿Se sabe de algún proyecto nuevo de parte de Nintendo?**

El más relevante para GC parece ser «Mario 128», del que sólo se sabe que está en desarrollo y que introducirá nuevos e importantes cambios en la jugabilidad.

Iván Olaya (e-mail)

« SQUARE ENIX DIJO QUE «FF CRYSTAL CHRONICLES» SALDRÁ EN JAPÓN EL 18 DE JULIO. YO CREO QUE VENDRÁ A ESPAÑA EN DICIEMBRE »

La magia de los videojuegos

@ ¡Hola, Yen que todo lo sabe! "¿Qué todo lo sabe...?" Probemos: Tengo 23 años, y llevo aficionado a este mundillo más de media vida, así que me gustaría hacerte un pequeño test:

■ **¿Qué crees que se ha perdido en las nuevas consolas con respecto a la época de las 8 bits?**

Yo diría que magia, esa magia que envolvía a los primeros títulos a los que sólo unos pocos "locos" jugaban y que muy pocos disfrutaban, pero que a nosotros nos hacían soñar... Pero también hemos ganado mucho, sobre todo respeto, el de aquellos que reconocen -aunque sólo sea al ver las cifras que hoy mueve este mundillo- que los videojuegos no son una cosa de niños.

■ **¿Eres de los que piensan que finalmente se implantará un único sistema de videojuegos?**

No a corto plazo, ya que precisamente se aprecia una cierta estabilización en la competencia entre Sony, Microsoft y Nintendo. Por decirlo así, es como si estuvieran empezando a sentirse cómodas unas con otras.

■ **¿Qué saga olvidada te gustaría ver en las nuevas consolas?**

Es difícil pensar en una ahora que está de moda traerlas todas al recuerdo... pero sería bonito ver clásicos españoles de todos los tiempos (en plan «La Abadía del Crimen» de Spectrum y similares), con un aspecto moderno.

Daniel López Ordóñez (e-mail)

Marchando una de clásicos

@ Hola Yen, soy Pepe, tengo 14 años y os sigo desde el número 59 de la revista. Tengo una PlayStation, una PlayStation 2 y algunas dudas para responderme:

■ **Yo me metí en el mundo de los videojuegos porque jugaba mucho a la saga ‹Streets of Rage›. ¿Tiene Sega pensado hacer una nueva versión para mi consola?**

No lo creo, porque el desarrollador (AM7, ahora llamado Overworks), está envuelto en juegos como «Skies of Arcadia» de GC, o el «Shinobi» de PS2.

■ **Me gustan los ‹Sonic›, ¿por qué no sacan ninguno en PS2?**

Parece que esto va a cambiar gracias a «Sonic Heroes», un nuevo «Sonic» que saldrá para las tres consolas, y que revolucionará el sistema de juego al poder controlar a Sonic, Tails y Knuckles como equipo, ¡al mismo tiempo! A ver cómo resulta.

vuestra OPINIÓN

¿Qué pasa con las chicas?

David Oriola (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Últimamente han aparecido en el mercado varios juegos muy polémicos, como «Dead or Alive Xtreme Volleyball» o «BMX XXX», que han levantado algunas críticas por su contenido erótico. Algunos dicen que son juegos vergonzosos, que nadie los compra y que carecen de contenido real. Bueno, lo más seguro es que no sean ninguna maravilla, pero después del éxito de «Dead or Alive Xtreme» en Japón, ya no pueden decir que nadie los compra. La industria del erotismo siempre ha sido rentable, y ahora, en este momento ha apostado en el ámbito de las consolas. Si uno piensa un poco, verá que casi todos los juegos contienen una presencia femenina: ¡Pero si hasta la princesa Toadstool, el amor de Mario, tiene un aspecto bastante más maduro y sensual que el resto de los personajes del juego! Hace unos días me dijeron que estaban preparando un juego como «DoA Xtreme», pero con personajes reales famosos. Seamos francos: ¿quién no querría jugar una partidita de volley playa con Christina Aguilera?

Yen: Desde luego, lo que está claro es que las compañías van a dar siempre a los usuarios lo que éstos pidan, porque saben que así van a vender más...



¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más divertidas que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ **MI HERMANO Y YO QUERÍAMOS SABER SI SALDRÁ «SPLINTER CELL» EN PS2, COMO LO HA HECHO EN XBOX.**
Yen: Queríais saberlo... el año pasado, supongo, ¡porque a estas alturas lo sabe todo el mundo!

@ **¿PARA CUÁNDO EL JUEGO «LET'S KILL THE TRIUNFITOS»?**
Yen: Con un poco de suerte saldrá antes de que llegue la próxima edición de Eurovisión.

@ **HOLA CONSOLEROS, LLEVO COMPRANDO VUESTRA CONSOLA DESDE HACE 8 MESES...**
Yen: Qué bien, ¿y tiene buenos juegos "nuestra consola"? ¿Y para qué queréis una cada mes?

@ **¿PODRÍAN SACAR «FFX», «FF XI», O INCLUSO EL «FF XII»?**
Yen: Sí claro, y el XIII y el XIV, si se lo propusieran. Pero de momento es mejor que te conformes con «Final Fantasy X» y «Final Fantasy X-2».

@ **¿CON QUÉ CATÁLOGO SALDRÁ PS3?**
Yen: Cuando salga, me imagino que lo hará con todos los catálogos: el de Centro Mail, El Corte Inglés, el de Carrefour...

✉ **¿CREES QUE GAMECUBE ACABARÁ COMO N64?**
Yen: Si la moldeas a martillazos como en el anuncio ése del coche, lo mismo lo consigues, oye.



@ **¿COMPRARÍAS AHORA UNA DC REGALADA?**
Yen: A mí los regalos me suelen salir gratis...

@ **¿CUÁNDO ES EL E3 DE LOS ANGELES?**
Yen: Pues el próximo se celebra exactamente dentro de un año...



BROKEN SWORD 3 THE SLEEPING DRAGON Las nuevas aventuras -gráficas- de George Stobbart se están haciendo mucho de rogar teniendo en cuenta cuándo se anunciaron, pero la calidad de sus pantallas pueden compensar esta espera.

« LAS NUEVAS CONSOLAS SE HAN GANADO EL RESPETO DE QUIENES RECONOCEN QUE LOS VIDEOJUEGOS NO SON SÓLO COSA DE NIÑOS »

■ Por último, quería saber si van a sacar algún juego basado en el anime de «City Hunter».

No, que yo sepa.

Pepe Soriano (Málaga)

Preguntas de un graciosillo

@ **¡Buenos días, Yen! Tengo unas dudas que están perturbando mi mente más que un discurso en inglés de Carlos Lozano, así que espero tu ayuda:**

■ ¿Llegarán «Suikoden 3» y «Xenosaga» a España? A este paso lo veo más chungo que jugar a «Pro Evolution Soccer 2» con pistola.

De momento, ve comprándote una pistola por si acaso...

■ Sé que esto es más raro que un peine en el lavabo de Javier Abad, pero ¿llegará «FFX-2» pronto, doblado y sin bandas negras?

Como te oiga el redactor jefe sí que te va a dar a ti p'al pelo... Respecto a tu pregunta, aún no está decidido. ¡Ójala lo supiera!

■ ¿La fusión entre Enix y Square hará que lleguen los juegos de Enix a España, o será como el papel de Aznar en Irak (nulo)?

Pues de momento no hay ningún plan -quizá sea todavía un poco pronto-, pero esperemos que tengas razón y ese acuerdo logre por fin que veamos, por poner un ejemplo, un «Dragon Quest» en nuestras consolas.

■ ¿Es cierto que la velocidad de conexión de 56 Kb de GameCube es más lenta que Jesús Gil corriendo los 100 metros lisos?

Desde luego, no es lo mismo que el cable, que va sobrado para todo, pero si no quieres hacer un desembolso fuerte, está bien.

■ ¿Por qué Nintendo "pasa" del juego online? Su pasotismo no me gusta, es algo así como "que los demás hagan el trabajo".

No es eso, es que no confía en que sea el momento adecuado, y prefiere prevenir antes que curar -mira a Sega...-. Cierto es que así tampoco ayuda al desarrollo online, pero de todos modos veo su actitud como "prudente", y no necesariamente como "pasota".

Dart (e-mail)

Auriculares rotos

@ **Hola Yen, me llamo Jordi y hace dos años que tengo una PlayStation 2. Tengo unas cuestiones para hacerte:**

■ Me gustaría saber si se venderán por separado los auriculares para poder jugar a Socom, ya que si se rompen, no quiero tener que pagar 80 euros para tener otra vez el juego y los auriculares.

Pues me temo que sólo se venderán con el juego (pasa igual con la cámara «Eye Toy»), así que será mejor que los trates con un poco más de cuidado, colega.

■ ¿Cuándo va a salir a la venta el juego «Broken Sword 3»?

Según parece, en octubre. La cosa parecía estancada pero en las últimas semanas han distribuido algunas imágenes nuevas.

■ ¿No se anunció un juego de un detective que iba a ser el primero en tener reconocimiento de voz? ¿Qué ha pasado con él?

Estrictamente, el primer juego con reconocimiento de voz fue el «Hey you Pikachu!», de Nintendo 64, pero dejando aparte eso, al final «Socom» se ha adelantado en Europa al juego que mencionas. Por cierto, se llamaba «Deka Voice», y aún se especula con la posibilidad de que llegue a EE.UU., pero de momento sólo ha salido en tierras niponas.

Jordi Giménez (Barcelona)



DEKA VOICE Así es la carátula del primer juego con reconocimiento de voz para PS2 en Japón, en el que controlamos a un detective que da órdenes de voz a su perro para que huela explosivos y cosas parecidas.

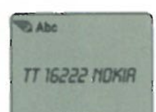


Ahora bájate también juegos y melodías polifónicas en:

www.newpark.tv

Como bajártelos?

Envía el texto **PM** más el código del logo o tono más la marca de tu móvil al **5959**. Deja un espacio entre las palabras.




Bájatelo desde:

Llama al: **906 150 910**

Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 e r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

Logos

AMOR
02279, 02015, 02237, 02209, 02082, 02021, 02009, 02016, 02303, 02373

CINE
04135, 04012, 04006, 04097, 04092, 04061, 04018, 04108, 04074, 04011

FONDOS
09016, 09121, 09013, 09012, 09302, 09150, 09195, 09124, 09087, 09296

PAISAJES
22015, 22070, 22065, 22013, 22058, 22014, 22095, 22012, 22020, 22052



DEPORTES
05013, 05136, 05225, 05015, 05001, 05020, 05138, 05203, 05018, 05031

DIBUJOS
50111, 16222, 16188, 06351, 06047, 06131, 16223, 06050, 06060, 06070





ANIMALES
03110, 03084, 03004, 03091, 03021, 03383, 03040, 03002, 03112, 03422

ESPACIAL
07003, 07000, 07063, 07014, 07027, 07029, 07040

INFORMÁTICA
12034, 12025, 12046, 12059, 12090, 12089, 12011, 12005



NOMBRES
20138, 20023, 20022, 20001, 20136, 20015, 20038, 20064



OJOS Y CARAS
21083, 21073, 21012, 21019, 21188, 21010, 21031, 21032

TOP 10
21083, 01163, 06047, 29087, 29095, 01003, 16222, 18026, 04131, 06131

Melodías

NOVEDADES

54257-cuando tu vas-Chenoa
54323-Dime-Beth
54268-Baila casanova-Paulina Rubio
54217-asereje-Las ketchup
54290-Dos hombres y un destino-David Bustamante
54275-Me muero por conocerte-Alex Ubago
54291-Digale-David Bisbal
54262-Soy yo-Marta Sanchez
54270-El aire que me das-David Bustamante
54326-Sambame-Upa Dance
54266-la chica de ayer-Enrique Iglesias
54258-dame mas-Formula abierta
54214-El alma al aire-David Bisbal
54314-Todo mi amor-Paulina Rubio
54311-Mala gente-Juanes
54324-Sabes-Alex Ubago
54320-Sin ti no soy nada-Amaral
54013-Boom boom-Chayanne
54212-Vino tinto Estopa
54191-19 dias y 500 noches-Joaquin Sabina

HIMNOS

55058 Cara al sol
55024 Himno de la Legion
55011 himno de Espana
55059 Asturias Patria querida
55022 els segadors
55025 Partido Popular
55023 Himno de Galicia
55009 usa
55002 Himno de francia
55028 Himno de Argentina

INFANTILES

56000 la abeja maya
56001 el show de barrio sesamo
56008 Bajo del mar
56002 hakuna matata
56024 un elefante se balanceaba
56027 la gallina turuleta
56005 Los pitufos
56004 mahna mahna
56007 Bibbidy Bobbidy Boo
56014 el barquito chiquitito

CLASICA

52029 carmina burano
52023 cabalgata de las...
52028 bolero de ravel
52025 para elisa
52000 bach
52015 4 estaciones
52082 Adagio
52012 tocata y fuga
52024 luz de luna
52027 Aria

EXITOS DE SIEMPRE

66018 new york new york
66024 palomitas de maiz
66059 killing me softly
66021 la bamba
66040 Pretty Woman
66000 La vie en rose
66080 la chica de ipanema
66120 my way
66034 Give Peace A Chance
66001 Strangers in the night

YEYE

65021 paquito chocolatero
65011 mi carro
65018 la cabra
65052 Ni mas ni menos
65039 soy minero
65003 saca el guisqui cheli
65008 te estoy amando locamente
65002 vivir asi es morir de amor
65016 clavelitos
65010 un rayo de sol

VIDEOJUEGOS

64056 Eyes on me (theme)
64047 metal gear solid
64059 To Zanarkand
64045 lemmings
64017 mortal kombat
64016 monkey island
64038 Street Fighter 2
64032 Tetris1
64028 Sonic
64020 Pacman

TELEVISIÓN

62073 Shin Chan
62067 Chihuahua
62023 Simpsons
62065 MTV
62027 fraggle rock
62039 rasca y pica
62007 el equipo A
62000 benny hill
62029 Verano azul
62043 SouthPark

POP

59599 Jenny from the block
59045 tubular bells
59592 Skater boy
59580 Dilema
59143 Feel
59605 Lose Yourself
59604 Without Me
59468 Take on me
59005 yesterday
59541 Every Breath you Take

TECNO

61012 Breathe
61048 Hey boy hey girl
61005 oxygen
61046 Babys Got A Temper
61049 mindfields
61018 Enjoy The Silence
61009 Just Cant Get Enough
61025 tour de france
61014 tainted love
61010 blue monday

CINE

51027 mission impossible
51143 8 mile
51005 El Exorcista
51021 La Pantera rosa
51113 May It Be
51000 Star wars
51075 gladiator
51036 Titanic
51131 Concerning Hobbits
51003 El bueno el feo y el malo

NACIONALES

54323 Dime
54316 No me llames iluso
54310 Morenita
54306 Color Esperanza
54276 Ni mas ni menos
54257 cuando tu vas
54300 No soy un superman
54259 Llorare las penas
54290 Dos hombres y un destino
54231 A dios le pido

DISCO

53240 Lethal industry
53237 Universe
53221 Infected
53009 freestyler
72107 Braveheart
53205 samba adagio
53199 on the move
53014 ecuador
53060 cafe del mar
53238 space melodie

TOP 10

62067 Chihuahua
60278 Desenchantee
59468 Without me
62073 Shin Chan
54210 Fiesta pagana
51027 Mision imposible
54259 Lloraré las penas
62023 Simpsons
54257 Cuando tu vas
54326 Sambame

FUTBOL

68014 hala madrid
68030 Centenario Real Madrid
68002 cant del barca
68001 atletico de madrid
68004 himno del athletic de bilbao
68015 real sociedad
68026 We are the champions
68003 himno del betis
68016 himno del sevilla fc
68020 himno del zaragoza cf

MUNDO

50009 la internacional
50008 Kalinka (rusa)
50002 Can can
50004 Cucaracha
50005 el condor pasa
50010 mexicana
50014 Sirtaki
50026 tico tico
50023 Brazil
50018 In the mood

Melodías polifónicas

Llama al **906 150 929** y bájate más melodías polifónicas

ARTISTA	CANCIÓN	CÓDIGO
Ace Of Base	Beautiful Morning	3851
Aerosmith	Crazy	3149
Alex Ubago	Sin Miedo A Nada	3566
Amaral	Toda La Noche En La Calle	3790
Anastasia	One Day In Your Life	2803
Avril Lavigne	Complicated	3539
Beatles	Yellow Submarine	1971
Bob Marley	No Woman No Cry	2484
Bon Jovi	Its my life	1543
Britney Spears	Anticipating	4045
Bustamante	El Aire Que Me Das	4228
Celine Dion	My Heart Will Go On	4092
Chenoa	Cuando Tú Vas	3847
Danni Ubeda	Besame	4333
David Bisbal	Lloraré Las Penas	3704
David Civera	Que La Detengan	3552
Diego Torres	Color Esperanza	4245
Elton John	Sorry Seems To Be...	4323
Eminem	Lose Yourself	4188
Enrique Iglesias	La Chica De Ayer	3972
John Lennon	Happy Xmas	4156
Juanes	A Dios Le Pido	3438
Kylie Minogue	Cant Get You...	1808
La Banda Del C.C.	Bicho Malo Pillé	4242
Las Ketchup	Aserejé	3392
Madonna	Die Another Day	4051
Carrasco Y Gadel	Tu Me Amas	4246
Mariah Carey	Through The Rain	4116
Marta Sanchez	Soy Yo	3892
Naim Thomas	Cruel To Be Kind	3686
Nika Y Hugo	Es Por Ti	4272
OTII	La Fuerza De La Vida	4273
Oasis	Stop Crying Your Heart Out	3517
Phil Collins	Can´t Stop Loving You	4065
Police	Every Breath You Take	4286
Queen	No One Knows	4226
Ronan Keating	I Love It When We Do	3834
Rosa - Spain	Europe´s Living...	3328
Rosario	Muchas Flores	4275
Roxette	It Must Have Been Love	3162
Shakira	Whenever ...	2633
Simpsons	Simpsons Theme	1501
Star Wars	Cantina Theme	1422
T.A.T.U	All The Things She Said	3934
Tiziano Ferro	Perdono	3349
Tony Santos	Un Hombre Así	4384
U2	Electrical Storm	4040
Valeria Rossi	Tre Parole	3233
Vega	Quiero Ser Tú	4385
Vengaboys	We Are Going To Ibiza	3291
Will Smith	Men In Black	3594

También puedes bajartelas desde la web: **www.newpark.tv**

Juegos

Llama al: **906 150 106** i indica los siguientes pasos: marca de tu móvil + modelo operadora + código del juego + tu nº de móvil













Coste de la llamada: 0,90 € sin IVA Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad o productos de nuestra marca. en el caso de no querer recibir dicha información date de baja enviando un e-mail a mm@mminfo.net con tu número de móvil.

!Importante¡ Móviles compatibles: asegúrate que tu móvil es compatible revísalo en www.newpark.tv

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS
DVD





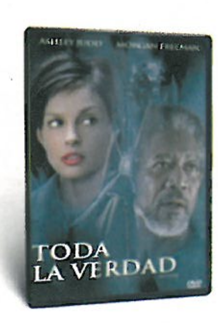


X-Men 1.5: Edición Especial

- Género **Acción**
- Protagonistas **Hugh Jackman, Patrick Stewart, F. Janssen...**
- Director **Bryan Singer**
- Precio **19,95 €** (3.319 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Esta reedición de "X-Men" contiene la primera película, junto a un DVD llenito hasta arriba de extras. ¡Ideal para ver la segunda parte!
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Reportajes "Dando vida a los X-Men", "El aspecto de los X-Men", "Efectos Especiales", "Convirtiéndose en miembro del grupo", Trailers de" X-Men 2" y "Daredevil", y Trailer del juego de PS2.



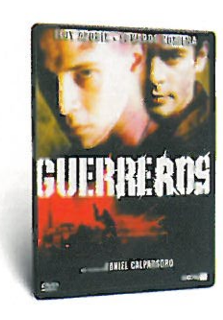
Toda la verdad

- Género **Intriga**
- Protagonistas **Ashley Judd, Morgan Freeman, James Caviezel, Adam Scott...**
- Director **Carl Franklin**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Claire Kubik era una abogada felizmente casada hasta que su marido, un ex-marine americano, es acusado de matar a unos civiles hace 15 años. Con la ayuda de otro abogado -muy inteligente pero que tiene ciertos problemas con la bebida...-, destapará un complot del ejército y el gobierno, en el que tendrá que arriesgar su propia vida para intentar salvar a su marido.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Digital 5.1, y Reportaje Detrás de las Cámaras.



Guerreros

- Género **Bélica**
- Protagonistas **Eloy Azorín, Eduardo Noriega, Carla Pérez, Rubén Ochandiano...**
- Director **Daniel Carparsoro**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Durante la intervención del ejército español en Kosovo, una unidad recibe la orden de arreglar un repetidor que mantiene sin luz una zona fronteriza llamada "zona de exclusión". La participación en este conflicto hará que los integrantes del pelotón entren en una lucha con sus propias convicciones.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo, Reportaje sobre los Efectos Especiales, Fotos, Bocetos, Videoclip "Najwajean", Comentarios del Director y Trailer.



MÚSICA

PS2: El Otro Lado

Sony recopila en este doble CD temas de rock alternativo (Primal Scream, Sexy Sadie...) y música electrónica (Fatboy Slim, Chemical Brothers...). Además incluye un DVD con los videoclips de todos los temas del CD, y también viene con demos de próximos juegos de PS2.

- Compañía **Sony**
- Precio **20 €** (3.328 ptas.)



LIBROS

Barry Trotter

Esta divertida parodia de Harry Potter, disponible ya en catalán, y en breve en castellano, habla de un chico de 22 años, rico y famoso gracias a sus libros, que aún vive en el colegio, y se enfrenta a un enemigo: Hollywood.

- Editorial **Devir**
- Precio **12 €** (1.997 ptas.)



ESTRENOS

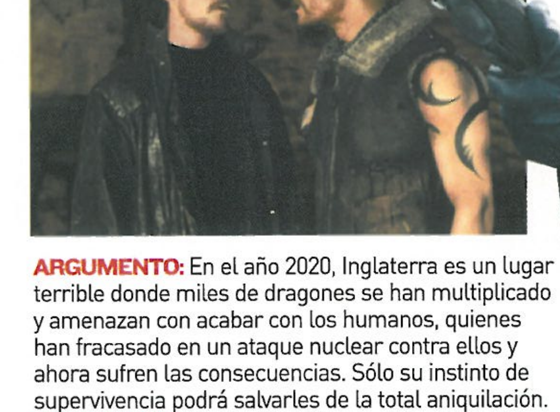
DVD



El Imperio del Fuego

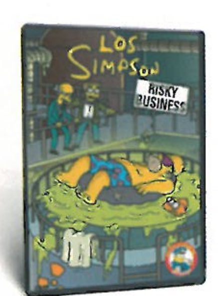
- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Christian Bale, Matthew McConaughey...**
- Director **Rob Bowman**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★
EXTRAS ★★





ARGUMENTO: En el año 2020, Inglaterra es un lugar terrible donde miles de dragones se han multiplicado y amenazan con acabar con los humanos, quienes han fracasado en un ataque nuclear contra ellos y ahora sufren las consecuencias. Sólo su instinto de supervivencia podrá salvarles de la total aniquilación.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo, Reportaje sobre los Efectos Especiales, Entrevista y Trailers.



Los Simpsons: Risky Business

- Género **Animación**
- Protagonistas **Homer, Marge, Bart, Lisa y Maggie Simpson.**
- Director **Matt Groening**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- También en VHS: **11,99 €** (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Un nuevo recopilatorio temático que contiene cuatro episodios relacionados con el mundo del empleo: "Bocados Inmobiliarios", con Marge como agente inmobiliaria, "Homer, el Smithers", donde Homer sustituye al ayudante del Sr. Burns, "Homer en el Espacio Exterior", y "Marge consigue un Empleo", en el que Marge trabaja en la central y Burns se enamora de ella.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Sorround y Reportaje "Lo Mejor de Wiggum".



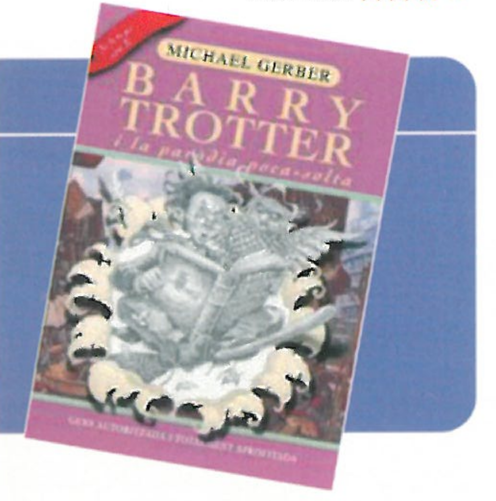
Más de Mil Cámaras...

- Género **Suspense**
- Protagonistas **Antonio Hortelano, Laura Manzanedo, F. Andina...**
- Director **David Alonso**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Aunque en un principio parecen simples coincidencias, sucesos como una simple ruptura amorosa, una llamada de teléfono anónima que cita a varios jóvenes en un zoo a media noche y el robo de una moto, logran involucrar a este grupo de chavales universitarios en una trama tan inquietante como peligrosa para su propia integridad.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Trailers, Cómo se hizo, Menús ocultos, Fotos, Entrevista al Director y DVD-ROM.

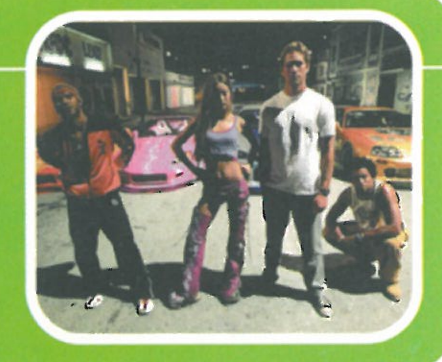


CINE

A Todo Gas 2

Los amantes del "tunning" y demás locos de los coches podrán disfrutar este mes con la segunda parte de esta película de acción, protagonizada por un grupo de chavales que tiene que transportar de forma clandestina una cantidad de dinero negro en sus flamantes bólidos.

- Productora **Universal**
- Estreno **20 de junio**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

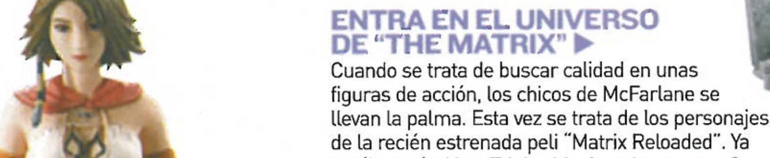
Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

YUNA YA TIENE UNA "FIGURA FANTÁSTICA" ▶

No hace falta que os digamos que el nuevo aspecto de la protagonista de «FF X-2» es como para cortar la respiración, pero si os contamos que han sacado en Japón una figura de 16 cm. de altura a la que no le falta ni un solo detalle, y que os podéis hacer con ella de importación, a lo mejor os caéis directamente al suelo desmayados. Así que, pensándolo mejor, y por vuestro bien, guardaremos el secreto.

Lo encontrarás en: www.jp.playstation.com
Precio: 29 € (4.825 ptas.)

ENTRA EN EL UNIVERSO DE "THE MATRIX" ▶



Cuando se trata de buscar calidad en unas figuras de acción, los chicos de McFarlane se llevan la palma. Esta vez se trata de los personajes de la recién estrenada peli "Matrix Reloaded". Ya tenéis aquí a Neo, Trinity, Morfeo y los nuevos Gemelos, y muy pronto tendréis también a Niobe y el resto de personajes. Ah, por si os queda alguna duda, su detalle roza la perfección.

Lo encontrarás en: www.spawn.com
Precio: 24,99 € (4.158 ptas.)



VUELVE LA FIEBRE POR EL COLECCIONISMO ▶

El Pokémon más difícil de conseguir, Celebi, es un atractivo trofeo que seguro que todos vosotros, incansables entrenadores de Pokémon, os gustaría tener en vuestro poder. Pues bien, si aún no lo habéis conseguido en vuestra portátil, podéis consolaros con este bonito peluche, que viene en un completo pack que incluye además dos figuras del mismo Pokémon, una articulada y otra que brilla en la oscuridad. ¡Un producto pensado sólo para fans del Pokémon 251!

Lo encontrarás en: www.pokemoncenter.com
Precio: 32,95 € (5.482 ptas.)





◀ DAME TUS GAFAS, TU MOTO, Y ESA FIGURA TAN MOLONA

Aunque no saldrá a la venta hasta que llegue el estreno de la película "Terminator 3: Rise of the Robots", nos hemos enterado de que los chicos de McFarlane van a sacar nuevas figuras basadas en la inminente tercera entrega de esta saga de acción. Incluirán los nuevos modelos de este futurista robot humanoide encarnado por el bueno de Arnold Schwarzenegger, pero también a esta nueva Terminator femenina -conocida como "Terminatrix"-, que aparecerá en esta secuela. ¡No os la perdáis!

Lo encontrarás en: www.spawn.com
Precio: Aún no disponible



◀ UN HÉROE CIEGO... ¡Y AHORA TAMBIÉN CABEZÓN!

Aunque la empresa Attakus acaba de sacar una estatua de este personaje que cuesta más de 300 euros (ya podéis ahorrar si es que la queréis...), en lugar de ella os vamos a recomendar esta otra figura, de 20 cm de altura, que está fabricada por Neca. El parecido con el actor Ben Affleck es ya de por sí muy bueno, pero lo más curioso es que se trata de una figura "super-deformed", es decir, que tiene el cuerpo muy pequeño y un cabezón enorme.

Lo encontrarás en: www.planetacomic.com
Precio: 18 € (2.995 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

La Leyenda de Madre Sarah

Esta edición recopila en un molón cofre especial los diez números de la colección de este manga futurista, obra del creador de Akira, en el que una mujer debe encontrar a sus tres hijos desaparecidos enfrentándose a numerosos peligros.

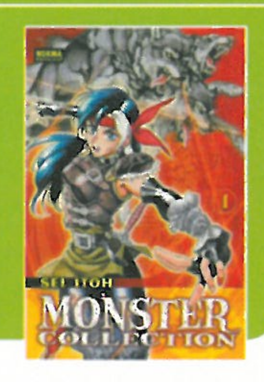
Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 29 € (4.825 ptas.)



Monster Collection

Y ya que estamos con colecciones, aquí está el manga Monster Collection (del juego de cartas del mismo nombre), con 168 páginas protagonizadas por una joven hechicera que lucha para defender el bien en la tierra.

Lo encontraras en: Norma Editorial
Precio: 11 € (1.830 ptas.)



Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15







TEL.: 902 364 463
FAX: 913 801 912
www.meridian.es/engine





Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
Venta a distribuidores y tiendas.
Amplio stock permanente.
Juegos, accesorios, consolas, PC, etc.
Distribución a nivel nacional.
Entrega en 24 horas.













NOVEDADES / TRUCOS / FORO
www.mgk.es
VIDEOS / NOTICIAS / 2ª MANO
Pedido a domicilio
entrega 24 h
Tel. 965 718 079
M·G·K
TIENDAS
ALICANTE
Alicante
C/ Pablo Iglesias 20
Tel. 965 212 209
Crevillente
Alarico Lopez S/N
Tel. 966 681 606
Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
Orihuela
C/ de la Huerta, 11
Tel.966 343 010
Torrevieja
Pza Miguel Hernández, 2
Tel. 966 706 711
Villajoyosa
C/ Aitana, Tel.966 853 676
BADAJOZ
Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 304 072
BARCELONA
Badalona
C/ Conquista, 121
Tel. 933 896 211
CANTABRIA
Castro Urdiales
Dr. Díaz Munio, 6
Tel. 942 861 25
GIRONA
Avda Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 89
LA RIOJA
Logroño
C/ Sagasta, 2-2
Tel. 941 245 027
MADRID
Madrid "Guindalera"
C/ Ferrer del Rio, 28
Tel. 913 564 692
Madrid "Las Rosas"
C/ Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Mostoles
C/ Cartaya, 15
Tel. 912 393 860
NAVARRA
Pamplona
C/ Mayor, 11
Tel. 948 225 306
SALAMANCA
Pasaje Azafranal S/N
Tel.923 214 285
SORIA
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
El Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
SOCOM
JUEGA ON LINE
59.95 €
BANDA ANCHA
Haz tu Reserva
PS2
No te los pierdas
54.95 €
59.95 €
64.95 €
59.95 €
Cons.
59.95 €
64.95 €
64.95 €
59.95 €
64.95 €
29.95 €
29.95 €
29.95 €
29.95 €
34.95 €
Consola PS2
+ Moto GP3
259 €
Consola PS2
+ Kingdom Hearts
O The Getaway
259 €
Consola PS2
+ Ratchet Clank
+ GT 3
279 €
Consola XBOX
+Splinter Cell
+ Halo
249.95 €
EDICIÓN LIMITADA
Consola Game Cube
+ Zelda "the wind waker"
incluye un disco extra
con dos juegos 198.95 €
129 €
CONSOLA GAME BOY ADVANCE SP
XBOX
59.95 €
59.95 €
59.95 €
Juega por Internet!...
59.95 €
29.95 €
29.95 €
29.95 €
59.95 €
59.95 €
GAMECUBE
Juega por Internet!...
Adaptador Banda ancha
47.95 €
On line
59.95 €
EDICIÓN LIMITADA
59.95 €
59.95 €
59.95 €
44.95 €
44.95 €
64.95 €
GAME BOY ADVANCE
49.95 €
Cons.
Cons.
39.95 €
49.95 €
49.95 €
COMPRA - VENTA JUEGOS / CONSOLAS DE 2ª MANO
EN NUESTRAS TIENDAS CON EL SIMBOLO o www.mgk.es
CENTRO OFICIAL MGK 2ª MANO
Info Franquicia - Tel. 965 718 079
franquicias@mgk.es
2 Opciones
Tienda con o sin Ciber
Ofertas válidas hasta el 30/06/03 o fin de existencias - precios válidos salvo error tipografico.

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts URGENTE: 6€ /998pts)





PLAYSTATION2 BÁSICA



PS2 + THE GETAWAY



PS2 + KINGDOM HEARTS



PS2 + PRIMAL



PS2 + MOTO GP3



¡¡Y AHORA POR 40€ MÁS LLEVATE AL COMPRAR TU PACK PLAYSTATION2 EL SENSACIONAL JUEGO SPLINTER CELL!!

DUAL SHOCK 2 — TRES COLORES 30€



MEMORY 8Mb PS2 — 29€

MEMORY 8Mb 2x1 — 44€



MULTITAP PS2 SONY — 45€

MANDO DVD SONY — 30€



DUAL SHOCK UPXUS — 20€

ADAPTADOR RFU UPXUS — 13€

CABLE RGB/DVD — 15€

STAD VERT/ HORIZ — 10€

TOP DRIVE FORCE — 99€

VOLANTE SPEEDSTER 3 — 79€



SCORPION 100Hz — 49€



GUNSTATION 2 — 29€

SOUNDSTATION 5.1 — 249€

CREATIVE INSPIRE 5.1 — 209€



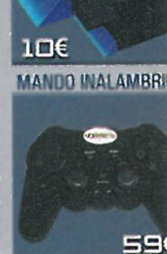
CREATIVE INSPIRE 2.1 — 49€



VGA BOX — COMPATIBLE TODAS CONSOLAS — 69€



MANDO INALAMBRI... — 59€



CLOCK TOWER 3 — 44€



ENTER THE MATRIX — 64€



RESIDENT EVIL DEAD AIM — 65€



RYGAR — 54€



SILENT HILL 3 — 59€



TOMB RAIDER AoD — +MOCHILA, LLAVERO FUNDA MOVIL, CARTERA O ESTUCHE — 59€

WOLFENSTEIN OP. RESURRECTION — 59€



ARMORED CORE 3 — Cons.



BLOODRAYNE — 59€

DANCING STAGE MIX — 49€



DARK CHRONICLES — 59€



DEAD TO RIGHTS — 63€



DEF JAM VENDETTA — 63€



DEVIL MAY CRY 2 — +MINIGUIA DE REGALO — 65€





ENERGY AIR FORCE — 59€

EYE TOY — +CAMARA — 59€



F1 CAREER CHALL. — 63€



FINAL FANTASY X — 29€



FUTURAMA — 59€



GALERIANS: ASH — 59€



GHOST VIBRATION — 49€



GTA III — 36€



GUILTY GEAR X2 — 59€



HULK — 59€



INDIANA JONES — 65€



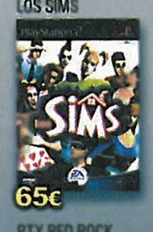
INDY CAR SERIES — 39€

ISS 3 — 59€





LOS SIMS — 65€



MAKKEN SHAO — 29€



MIDNIGHT CLUB 2 — 64€



MOTO GP 3 — 59€



MUSIC 3000 — 49€



NBA STEET VOL 2 — 65€



PRIMAL — 59€

PRO BEACH SOCCER — 54€



RACING SIMULATION 3 — 59€



ROLAND GARROS 2003 — 49€



RTX RED ROCK — 62€

SHINOBI — 59€

SOCOM US NAVY — +COMMUNICATOR — 79€

SPEED KINGS — 29€

SPIDERMAN — 29€



SX SUPERSTAR — 29€



TEKKEN 4 — 29€

WAKEBOARDING UNL. — 59€



WAR OF MONSTERS — 59€

X-2 WOLVERINE REV. — 59€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)





especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES



GAMECUBE BÁSICA MORADA/NEGRA
GAMECUBE + SUPER MARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59
CONSULTAR PROMOCIONES



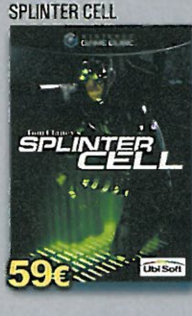
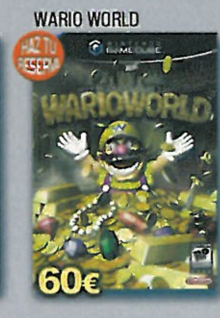

Producto	Precio
GC CONTROLLER INDIGO/BLACK/CLEAR	33€
WAVEBIRD CONTROL	42€
MEMORY CARD	20€ / 27€
RGB CABLE	30€
GBA CABLE	15€
MODEM 56K / CABLE	47€
GAME BOY PLAYER	59€





Juego	Precio
ENTER THE MATRIX	59€
RESIDENT EVIL 2	44€
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	44€
SPLINTER CELL	59€
WARIO WORLD	60€
ZELDA: WIND MAKER	60€
BLOODRAYNE	59€
BURNOUT 2	59€
DEAD TO RIGHTS	63€
FUTURAMA	64€
HULK	59€
IKARUGA	49€
ISS 3	65€
LOS SIMS	69€
METROID PRIME	60€
MEGAMA NETWORK	63€
NBA STREET VOL 2	65€
PHANTASY STAR	59€
PIKMIN	29€
RED FACTION 2	59€
RESIDENT EVIL ZERO	65€
SKIES ARCADIA	49€
S.SMASH BROS. MELEE	29€
XMEN 2 WOLVERINE	64€




GAMECUBE PLATEADA + ZELDA THE WIND MAKER + BONUS DISK
199€














GAME BOY ADVANCE

Nintendo

GAME BOY ADVANCE SP
NUEVO DISEÑO CON RETROILUMINACIÓN PANTALLA ABATIBLE Y BATERIA DE LITIO
129€
TRES COLORES

GAME BOY ADVANCE
99€
SEIS COLORES

GAME BOY COLOR
59€



Producto	Precio
LINK CABLE NINTENDO	13.10€
BATERIA + ADAPTADOR	18€
FACE MASK x2	7.10€
GLOW GUARD GBA	18€
LUZ Y LUPA GBA	12€
TOTAL PACK GBA	36€
LINK CABLE UPXUS x4	15€





Juego	Precio
METROID FUSION	45€
CRASH 2 N-TRANCED	53€
CRAZY TAXI	49€
DISNEY PRINCESS	Cons.
DONKEY KONG COUNTRY	39€
DRAGON BALL Z II	49€
GT ADVANCE 3	42€
HAMTARO	39€
HULK	42€
KING OF FIGHTERS EX2	49€
MEDAL OF HONOR	49€
MEGAMAN BATTLE NET 3 AZUL Y ROJO	48€
PRO BEACH SOCCER	39€
RAYMAN 3	49€
SEGA RALLY	49€
SHINING SOUL	49€
SIM CITY 2000	49€
SONIC ADVANCE 2	49€
SPLINTER CELL	49€
STUNTMAN	49€
SUPER MONKEY BALL JR.	49€
TOM & JERRY INFERNAL	44€
WAKEBOARDING U.	49€
WARIO WARE	39€
X2 WOLVERINE REVENGE	49€
YU-GI-OH! GBC	39€
YU-GI-OH! WORLDWIDE ED.	49€
ZELDA: A LINK TO PAST	39€













PARTICIPA AHORA EN EL NUEVO FORO DE VIDEOJUEGOS GameSHOP EN NUESTRA PÁGINA WWW.GAMESHOP.ES

EL MES QUE VIENE

Los contenidos más destacados del próximo número

Junio va a ser el mes de Lara

«Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» saldrá definitivamente el próximo 20 de junio, y en la revista queremos celebrar el retorno de Lara Croft por todo lo alto. Mirad todo lo que os tenemos preparado:

Análisis y guía completa del juego

La nueva aventura de Lara Croft en PS2 se merece un tratamiento especial. Serán más de 20 páginas dedicadas en exclusiva a la heroína más famosa de la historia de los videojuegos. ¡No os lo podéis perder!

¡¡Y UN REGALO SORPRESA!! El sueño de los fans de Lara se va a hacer realidad

Y atentos porque... ¡llega THE HULK!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
REDACTORES: Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell.
DIRECTORA DE MARKETING: Desirée Muñoz.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17. 28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 8/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de





DIRIGE UN EQUIPO CON TU VOZ. Y DALES CAÑA
También modo
ON LINE
disponible en Junio con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2)
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
ESCUADRÓN: Tú y tres cualificados marines.
MISIÓN: Ocúltate y localiza al enemigo.
EQUIPO: Todo un arsenal más el sistema de reconocimiento de voz SOCOM.
HABILIDADES: Controla y dirige tu equipo a través del intercomunicador para infiltrarte en los escondrijos enemigos.
EXTRAS: Juega online. Hasta un máximo de 16 jugadores y con comunicación de voz a través de auriculares*. Vas a pasarlo en grande.
www.socom-game.com
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
* Auriculares con reconocimiento de voz incluidos en el juego
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. *A Broadband ISP account is required to play SOCOM: U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.